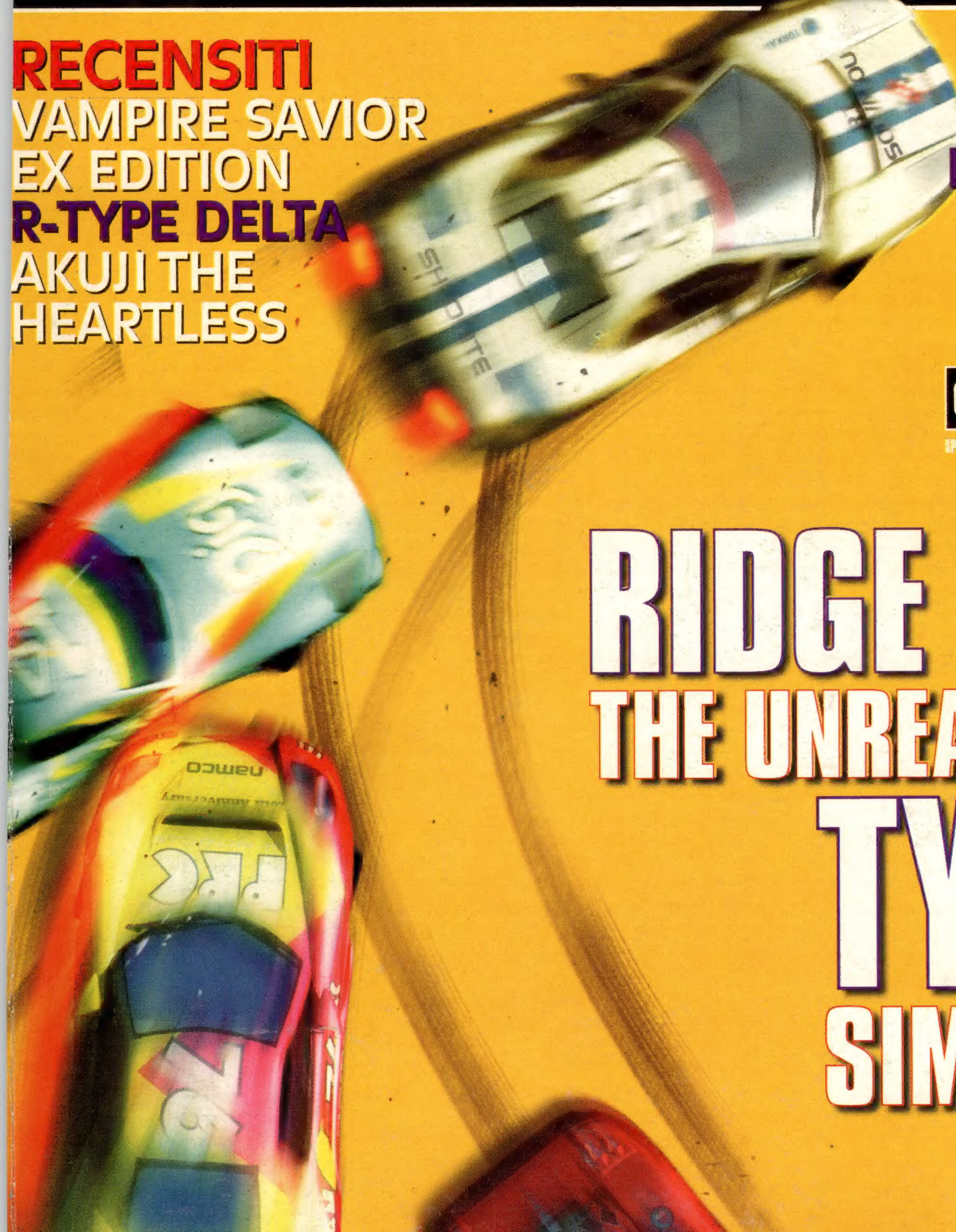
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

LA PIU' DIFFUSA!

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION



RECENSITI
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION
R-TYPE DELTA
AKUJI THE HEARTLESS

ANTEPRIME
ACE COMBAT 3
DRAGON VALOR

GRUPPO FUTURA®

GENNAIO 1999 L.7.000
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

RIDGE RACER THE UNREAL DRIVING TYPE 4 SIMULATOR?

streak
Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.
volare con una tavola... è possibile ?
PlayStation
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it
VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
BASKET MILANO
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

importazione e distribuzione
MYSOFT
videogiochi per console

1999

Dreamcast
PlayStation
SEGA SATURN
DVD

C.SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 81 - 10129 TORINO
TEL. (011) 59.59.17 - 59.60.16 • FAX (011) 50.99.387 - 50.99.394
www.mysoft.it • email mysoft@mysoft.it

I nomi citati sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici. Tutti i diritti sono riservati.

GRAPHIXX

GAME START
World Wide Videogames Group

Ozio & Playsta
regalati un

PLAYSTATION PAL

4-4-2
ACE COMBAT 2
ACTUA GOLF
ACTUA GOLF 2
ACTUA GOLF 3
ACTUA ICE HOCKEY
ACTUA SOCCER 2
ADIDAS POWER SOCCER 2
AGENT ARMSTRONG
AIR RACE
ALUNDRA
ARK OF TIME
ARMORED CORE
ASSAULT
ATARI COLLECTION VOL 1
ATARI COLLECTION VOL 2
AUTO DESTRUCT
AZURE DREAMS
BABY UNIVERSE
BATMAN & ROBIN
BLAST RADIUS
BLASTO
BLOODY ROAR
BOMBA 98
BOMBERMAN WORLD
BRAHAMA FORCE
BROKEN HELIX
BUGGY
BURNING ROAD
BUSHIDO BLADE
BUST A GROOVE
BUST A GROVE COMBO
BUST A MOVE 3
C&C RETALIATION
CARDINAL SYN
CASPER
CASTLEVANIA
CHESSMASTER 3D
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS
CONSTRUCTOR + MEMORY CARD
COURIER CRISES
CRASH BANDICOOT 2
CRIME KILLER
CRITICAL DEPTH
CYBERIA
DARK LIGHT CONFLIGHT
DARK OMEN
DEAD OR ALIVE
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DISRUPTOR
DUKE NUKE'M TIME TO KILL
DYNASTY WARRIORS
EXPLOSIVE RACING
FIGHTIN FORCE
FLUID
FORMULA 1 98
FRENZY
FUTURE COP L.A.P.D
G-DARIUS
GEX 3D
GHOST IN THE SHELL
GRAN TURISMO
HEART OF DARKNESS
INDY 500
ISS PRO 98
ISS SOCCER DELUXE
IZOGOOD
JET RIDER 2
JURASSIC PARK LOST WORLD
KING'S FIELD
KLONOA
KRAZY IVAN
KULA WORLD
KURUSHI
LAST REPORT
LUCKY LUKE
M.I.B
MADDEN 98
MADDEN 99
MARVEL SUPER HEROES
MAXIMUM FORCE
MDK
MEDIEVIL
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER
MOTO RACER 2
MOTOR HEAD
MR.DOMINO
NASCAR 98
NASCAR 99
NBA FASTBREAK 98
NBA LIVE 98
NEED FOR SPEED 3
NEWMAN HAAS RACING
NHL 98
NHL 99
NHL POWERPLAY 98
NINJA SH.OF DARKNESS
O.D.T
ONE
PANDEMONYUM 2
PARAPPA THE RAPPER
PENNY RACERS
PET IN TV
PGA TOUR 98
PITFALL 3D
PLATINUM ISS PRO
PLATINUM ACTUA SOCCER
PLAT. ADIDAS POWER SOCCER
PLATINUM AIR COMBAT
PLATINUM ALIEN TRILOGY
PLATINUM BUST A MOVE 2
PLATINUM COMMAND & CONQUER
PLATINUM CRASH BANDICOOT 2
PLATINUM CROC
PLATINUM DAVIS CUP TENNIS
PLATINUM DESTRUCTION DERBY
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2
PLATINUM DIE HARD TRILOGY
PLATINUM DOOM
PLATINUM DUKE NUKE'M
PLATINUM EXCALIBURN
PLATINUM FADE TO BLACK
PLATINUM FORMULA 1
PLATINUM FORSAKEN
PLATINUM G.T.A.
PLATINUM LOADED
PLATINUM MICROMACHINES V3
PLATINUM MK TRILOGY
PLATINUM NEED FOR SPEED
PLATINUM ODDWORL :ABE'S ODISSEY
PLATINUM PANDEMONYUM
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE
PLATINUM RAYMAN
PLATINUM RESIDENT EVIL
PLATINUM RIDGE RACER
PLATINUM RIDGE RACER REVOLUTION
PLATINUM ROAD RASH
PLATINUM SOVIET STRIKE
PLATINUM TEKKEN
PLATINUM TEKKEN 2
PLATINUM THUNDERHAWK 2
PLATINUM TOCA TOURIN CAR
PLATINUM TOMB RAIDER
PLATINUM TOSHINDEN
PLATINUM V-RALLY
PLATINUM WIPE OUT
PLATINUM WIPE OUT 2097
PLAYER MANAGER 98 BULK
POINT BLANK
POINT BLANK + G.CON
POWERBOAT RACING
POY POY
RAGE RACER
RAPID RACER
RASCAL
RAYSTORM
REBOOT
RED ALERT
RESIDENT EVIL 2
RIOT
ROAD RASH 3D
ROBOTRON X
ROSCO MC QUEEN
S.C.A.R.S.
SAMPRAS EXTREME TENNIS
SENTINEL RETURNS
SHADOW GUNNER
SHADOW MASTER
SKULL MONKEYS
SNOW BREAK EXTREME
SNOW RACER
SPAWN
SPEEDSTER
SPICE WORLD
SPOT GOES TO HOLLIWOOD
SPYRO THE DRAGON
STARWINDER
STEEL HARBINGER
STEEL REIGN
STREET FIGHTER EX PLUS
SYNDICATE WARS
TEKKEN 3
TENCHU
TENKA
TEST DRIVE 4
TETRIS PLUS
TIME CRISES
TOBAL N°1
TOMB RAIDER 2
TOMBI
TOMMY MAKKINEN RALLY
TOSHINDEN 2
TOSHINDEN 3
TOTAL DRIVIN
TRANSPORT TYCOON
TREASURE OF THE DEEP
UNHOLY WARS
V-BALL
VICTORY BOXING 2
VIGILANTE 8
VR. POOL
VS.
WARGAMES
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WCW NITRO
WCW VS THE WORLD
WILD 9
WILD 9 SP. EDITION
WILLIAMS ARCADE
WORLD LEAGUE BASKETBALL
WWF WARZONE
X2
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
Z
ZERO DIVIDE 2

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING
AIR BOARDER
ALL STAR BASEBALL
BANJO KAZOOJE
BIOFREAKS
BOMBERMAN HERO
BOMBERMAN WORLD
BUST A MOVE 2
CLAYFIGHTER 63 1/3
CRUISIN USA
CRUISIN WORLD
DIDDI KONG RACING
F1 GRAN PRIX 98
F1 POLE POSTION
FIFA WORLD CUP 98
FIGHTER DESTINY
FORSAKEN 64
GOEMAN MISTICAL NINJA
GOLDEN EYE 007
IGGY'S RECKIN BALLS
ISS PRO 64
ISS PRO 98
KILLER INSTINCT GOLD
LYLAT WARS
LYLAT WARS + RUMBLE
MADDEN 64
MARIO 64
MARIO KART 64
MISCHIEF MAKERS
MISSION IMPOSSIBLE (ITA)
MISSION IMPOSSIBLE (ITA) + RUMBLE PACK
MORTAL KOMBAT 4
MRC
NBA COURTSIDE
NBA HANG TIME
NBA PRO 98
NFL QUARTERBACK CLUB
NHL BREAKAWAY
OFF ROAD CHALLENGE
OLYMPIC HOCKEY
PILOTWING 64
QUAKE 64
TOP GEAR RALLY
TUROK
VR CHESS
WAIALAE COUNTRY GOLF
WAVE RACE 64
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WETRIX
WILD CHOPPER
WWF WARZONE
YOSHI'S STORY

GAME BOY

INDIANA JONES
JUNGLE BOOK
BATMAN FOREVER
PINBALL DELUXE
HOKUTO NO KEN
KILLER INSTINCT
WARIOLAND 2
SUPER MARIO LAND
SUPER MARIO LAND 2
WARIOLAND
DONKEY KONG LAND
MICKEY MOUSE
DONKEY KONG LAND 2
ANIMANIACS
DONKEY KONG LAND 3
Mr.NUTZ
LION KING
TETRIS
MOLEMANIA
BUST A MOVE 2
BUST A MOVE 3DX
DR.MARIO
BRAIN DRAIN
ALLEWAY
F1 RACE
V-RALLY
ROAD RASH
FINAL FANTASY ADVENTURE
ISS PRO
FIFA 97
FIFA WORLD CUP 98

GAME BOY A COLORI

TETRIS COLOR
CONQUER'S FACTOR
HARVEST MOON
QUEST FOR CHAMELOT
GAME WATCH
POCKET BOMBERMAN

PLAYSTATION NTSC : USA & JAP

BLACK BASS (us)
BUSHIDO BLADE 2 (us)
COOL BORDERS 3 (us)
CRASH BANDICOOT 3 (us)
GAME OF LIFE (us)
METAL GEAR SOLID (us)
PARASITE EVE (us)
RALLY CROSS 2 (us)
RIVAL SCHOOL (us)
ROGUE TRIP (us)
RUNNING WILD (us)
SMALL SOLDIER(us)
TALES OF DESTINY (us)
XENOGEARS (us)
X-GAMES PRO BORDERS (us)
BEAT MANIA (jap)
BLUE :LEGEND OF WATER(jap)
CAPCOM VOL 2 (jap)
CAPCOM VOL 3 (jap)
DENSHA DE GO (jap)
DOUBLE CAST (jap)
GLAWEN ISLAN (jap)
KAGERO (jap)

ACCESSORI NINTENDO 64

EXTENSION CABLE (prolunga per joypad)
JOYPAD COLORATI INTERACT
JOYPAD ORIGINALE N64 COLOR
JOYPAD SHARK TRASPARENTE
JOYPAD SUPERPAD EXTREME BLACK
MEMORY 1Mb COLORATA EXTREME (memory card 4 in 1)
MEMORY CARD 32 SLOT CON DISPLAY DIGITALE (memory 8 in 1)
PASSPORT UNIVERSALE (adattatore con action replay)
RF OUT (cavo antenna)
RUMBLE PACK
RUMBLE PACK + MEMORY
VOLANTE MADCATZ VIBANTE

ion...
ran Natale !!!

GAME START
World Wide Videogames Group

Main Street - MO

Dreamcast™

FINALMENTE DISPONIBILE DREAMCAST INCLUSO MODEM

GODZILLA
PEN PEN
VIRTUA FIGHTER 3
SEGA RALLY 2
JULY
BLUE STINGER
GEIST FORCE
SONIC ADVENTURE
HUMAN FINAL BOUT
SHINKY WORLD
EVOLUTION
SEVENTH CROSS
MONACO GRAND PRIX

ACCESSORI DREAMCAST
VISUAL MEMORY
CONTROLLER
RACING CONTROLLER
ARCADE STICK
TASTIERA
RGB CABLE

GAME START CASH & CARRY

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 10.00 ALLE 19.30

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

TELEFONA PER RICHIEDERE IL LISTINO RIVENDITORI

VIA BONACINI 83/A, MODENA
FAX 059/375274 / 270210
TEL. 059/379187

Modena, "Game Start"
via Bonacini, 59/61 tel. 059/370967, chiuso lunedì mattina

Modena, "Game Start"
via della Pace, 104/106 angolo via Guarini tel. 059/359336 chiuso martedì mattina

Reggio Emilia "Game Start"
via De Gasperi, 31/c c/o centro commerciale 2000 tel. 0522/334151

Bologna "Game Start" via Piave 37/a/b
tel 051/6152943 chiuso lunedì mattina

Ferrara "Console Planet" P.le dei giochi 45/47
tel 0532/771315

Ravenna "Konsolle" via di Roma 184
tel. 0544/36040

Viterbo "Extraball" via Baracca,13
tel. 0761/226830

Cesena "Hangar" v.le Marconi 355
tel. 0547/645345

Carpi (MO) "Indipence Game"
V.le Trento Trieste, 57/a tel.059/641395

Formigine (MO) "Engine" via Picelli c/o centro commerciale 2000 059/556440

Funo di Argelato (BO) "Strabilia"
via Galliera 60/2 tel 051/6647688

Adria (RO) "The Box" C.so Vitt. Emanuele, 195 (vicino cinema Politeama) tel. 0426/21584

Novi Ligure (AL) "Game Generation"
via Cavallotti, 106 tel. 0143/314077

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

Gruppo Editoriale Futura S.p.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello "Morpheus" Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi
Diego Cortese
Erik "Shrapnel" Pede
Fabio "Shogun" Ravetto
Marco "End" Ravetto
Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
UFFICIO TRAFFICO
Romina Caizzone

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA e assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Sommario

Ridge Racer Type 4 (48)

The Unreal Driving Simulator?

La serie di *Ridge Racer* rientra perfettamente nella categoria di videogiochi che "o si amano o si detestano": i detrattori della saga Namco hanno sempre puntato l'indice sull'elevata mancanza di realismo, mancanza che, a detta di chi ha passato ore e ore divertendosi con i primi tre episodi di *RR*, ha favorito in maniera inconfutabile la giocabilità globale del titolo. Per chiarirci meglio le idee, in occasione dell'uscita di *Ridge Racer Type 4* (qui recensito), siamo andati a scambiare quattro chiacchere con il team Namco responsabile del gioco...

Vampire Savior (62)

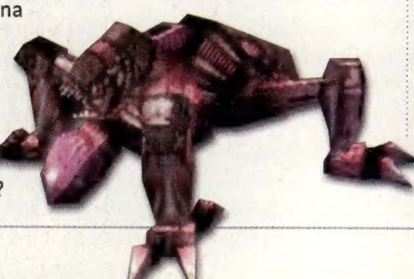
EX Edition

Tekken 3 ha lasciato di sasso moltissimi giocatori e *Virtua Fighter 3tb* è il titolo che, in attesa di *Sonic Adventure* e *Sega Rally 2*, sta "facendo vendere" il Dreamcast, ma chi ha bisogno della terza dimensione nei picchiaduro quando si ha fra le mani un *beat'em up* così divertente e ben realizzato? I programmatori di Capcom sono riusciti ancora una volta a sfoderare dal proprio cilindro una conversione egregia e completa, che lascia davvero ben sperare per l'imminente *Street Fighter Zero 3*.

R-Type Delta (72)

Il ritorno di un classico

Il genere degli sparatutto è, inspiegabilmente, uno dei più sottovalutati e ignorati dai possessori di PlayStation: accecati dai glutei di Lara Croft e assordati dalle (realistiche?) telecronache di una qualsiasi simulazione calcistica delle 400mile uscite negli ultimi mesi, gli utenti Sony sembrano aver dimenticato cosa significhi divertirsi spazzando nemici grossi come case a bordo di una navicella più piccola di una Smart dopo un tamponamento a catena. Riuscirà Irem a risvegliare il blastatore spaziale che è nascosto in tutti noi?



RUBRICHE:

Play-Ground: 8
Una posta un po' inusuale...

FAQ: 16
Per fugare i propri dubbi.

PlayWorld: 18
Novità da Namco, Midway, Sony e molto altro ancora.

Big in Japan: 30

America's Most Wanted: 38
Merry Christmas and Happy New Year!

Briefs from the Outer Worlds: 40
Il lancio del Dreamcast e un mini-speciale (è proprio il caso di dirlo) sulle console portatili.

Retro-Gaming: 88
Con una classifica un po' particolare...

Primo Piede: 90
Il mercatino di SPC.

SuperTrix: 92
La guida completa a Ninja.

PREVIEW:

DRAGON VALOR	36
KENSEI: SACRED FIST	28

REVIEW:

ACTUA POOL	76
AKUJI THE HEARTLESS	68
BLAZE AND BLADE	66
CAPCOM GENERATION VOL.4	84
HUGO	70
KNOCKOUT KINGS 99	80
LEMMINGS COMPILATION	86
NBA LIVE 99	78
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	82
RIDGE RACER TYPE 4	48
ROLLCAGE	56
R-TYPE DELTA	72
SMASH COURT 2	74
TWISTED METAL 3	58
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	62

IMPORTANTISSIMO!

Attenzione, attenzione! Segnaliamo purtroppo per l'ennesima volta la temporanea sospensione della *hot-line* telefonica per problemi tecnici indipendenti dalla nostra volontà (il responsabile del servizio è sempre latitante... se ti prendiamo...). L'*hot-line* verrà ripristinata il più presto possibile: nel frattempo, risparmiate tempo e denaro ed evitate di chiamare il solito numero di telefono... Grazie.

Editoriale

L'anno millenovecentonovantanove sarà un anno estremamente delicato per Sony ed alquanto interessante per noi. PlayStation comincia a denunciare una pesante arretratezza tecnologica rispetto a sistemi come Nintendo 64, Dreamcast e PC. Nel mercato dell'intrattenimento elettronico, un regime concorrenziale soffocante obbliga a stare al passo coi tempi. Sony ne è consapevole e al prossimo *Tokyo Game Show* vedremo come intenderà conservare il suo primato. Interessante sarà soprattutto vedere come Sony cercherà di offrire il nuovo, pur conservando il vecchio. Di certo non vorrà rinunciare all'enorme *market share* acquisito con PlayStation, ma è indubbio che buona parte delle *software house* tenderanno a finanziare massicciamente i progetti per il nuovo sistema, dedicando al vecchio un'attenzione marginale. Sebbene abbandonato dagli *early adopter*, PlayStation potrebbe continuare a crescere sul terreno della massificazione da lui stesso bonificato. La massa non bada alla novità, bada unicamente al prezzo. PlayStation è in grado di calcare la scena del mercato videoludico mondiale per altri due anni, in virtù dello scarso senso critico con cui la massa accetterà le produzioni mediocri che le *software house* troveranno il tempo di concedergli. Di sicuro, PlayStation si eclisserà molto lentamente, lasciandosi però dietro una scia di rifiuti industriali, una valanga di pattume elettronico.

E' stato un Natale sfortunato per gli utenti PlayStation. Con il posticipo a febbraio di ***Metal Gear Solid*** e lo scivolone a marzo di promesse come ***Messiah*** e ***Soul Reaver***, il pacchetto ludico presentato sugli scaffali dei negozi europei, includeva unicamente seguiti e riedizioni: ***FIFA 99, Formula 1 '98, Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3***. Bella scelta. Discorso opposto per PC e Nintendo 64. ***Half-Life e Zelda: Ocarina of Time*** hanno rafforzato la nostra convinzione che il *videogame* sia una forma d'arte. Tanto il coinvolgente *horror game* (difficile definirlo "***Doom***-clone" dopo averci giocato) di Valve/Sierra, quanto il capolavoro di Miyamoto, accorciano le distanze tra oggi ed il giorno in cui parleremo di videogiochi senza tecnicismi, senza appunti sull'*engine* grafico, senza denunce di *bad clipping*, senza misurazioni del *frame rate*. Tutto sarà esteticamente splendido, e solo la creatività e lo stile espressi nel *design* faranno la differenza. Quando quel giorno arriverà, buona parte del merito andrà ripartito con ***Half-Life*** e ***Zelda: Ocarina of Time***.

Durante il 1998 il mercato pirata è cresciuto vertiginosamente. Mai il fenomeno della contraffazione del *software* aveva invaso il mercato console con tanta veemenza. Per la prima volta si è reso addirittura necessario l'impiego di sistemi di protezione *software*, laddove in passato lo stesso compito veniva assolto dal supporto *hardware* (cartucce). A quanto pare, la diffusione dei CD-Rom ha sì accorciato ulteriormente le distanze fra il mondo PC e quello console, ma ha infettato il secondo con le problematiche del primo. Fra queste, anche i *bug*. Non è la prima volta che un *bug* viene sorpreso ad infastidire il codice di un *videogame* per PlayStation, ma quello di ***TOCA 2*** sembra aver indispettito molti consumatori per la sua tendenza a rendere impossibile il prosieguo nel gioco. SPC ha raccolto i reclami e chiesto chiarimenti a Codemasters. Questa la risposta: "*TOCA 2 italiano si blocca solo ed esclusivamente al livello Standard e alla 18° pista in occasione dello sblocco del codice per usare un'auto (o una pista) segreta. Il problema verrà bypassato fornendo la meritata password ai clienti/giocatori che si lamentano del blocco (e ovviamente a tutti tramite le riviste di settore e il nostro sito web). Codemasters si scusa per l'errore che comunque non pregiudica la giocabilità di un grosso titolo*". Per maggiori informazioni contattate Halifax (www.halifax.it), distributore in Italia del *software* Codemasters, al numero 02/413031 chiedendo del Servizio Clienti.

E per finire, mai come quest'anno, la parola "PlayStation" è stata pronunciata con tanta frequenza dai mezzi di comunicazione di massa nostrani: "pleisteiscion" nei telegiornali, "pleisteiscion" nei telefilm, "pleisteiscion" nelle interviste sui regali natalizi, "pleisteiscion" nel brusio della gente assiepata davanti allo scatolame grigio metallizzato disposto sugli scaffali dei negozi addobbati a festa. Ma l'aspetto interessante del fenomeno risiede nel fatto che la parola "PlayStation" appare essere impiegata non tanto per indicare il sistema a 32-bit di Sony, ma proprio come sinonimo di "videogioco". Preoccupante, considerando che fino ad oggi il sinonimo è stato Nintendo.

Buona lettura.

La Redazione

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

LETTERA UN FILINO POLEMICA

Con buona probabilità questa lettera non verrà mai pubblicata; nel caso lo fosse, probabilmente, verrà ampiamente censurata; comunque non onestamente risposta, non analizzata e sicuramente (di proposito?) travisata, se non completamente in alcuni suoi punti fondamentali. *[Tutt'altro. Sarai felice di sapere che la tua missiva ha passato indenne il vaglio del censore e che quasi ogni suo paragrafo è stato attentamente analizzato e specificatamente commentato]* Perché tutto ciò? Perché è logico: qui si parla di pirateria, ragazzi, e chi la pratica è ben nascosto nell'ombra, vorrete mica che un giornale sul quale sono pubblicati (oltre i folkloristici soprannomi) nomi e cognomi dei recensori ci si ponga a favore di questa peraltro diffusissima pratica? Lettore, dopo le risposte, rileggiti le domande, e chiediti se, veramente, hanno ricevuto una sincera, voluta e non pilotata ribattuta... Mi chiedo spesso, leggendo la vostra rivista, se sia mai possibile che tutti quelli che vi scrivono parlando di pirateria siano solo beceri ignoranti, personaggi che (fatalità?) adottano termini e argomentazioni ribattibili anche da un bambino dell'asilo, esseri che puntualizzano che il gioco costa a loro 5.000£ *[Nella speranza che questo non venga interpretato come un bieco stratagemma per falsare il senso dei tuoi postulati, mi sono preso la libertà di sostituire il simbolo "£" di sterlina con la "L" di lire. Spero che le cifre siano espresse in moneta nostrana]* (complimenti a quello che glieli fa, sicuramente un missionario) e "chissenefrega se le case di *software* vanno a puttane" (Ups! *[il corriere internazionale?]* Scusate, si dice "pu**ane", scusate!)... Possibile, ripeto, che NESSUNO abbia mai affrontato l'argomento con un minimo di cognizione di causa? Possibile che le lettere che vi arrivano sull'argomento siano tutte così malamente motivate? Per caso, (solo per caso, eh!), non è che vengano scelte solo quelle facilmente "sputtanabili"? *[Il processo di selezione a cui sottopongo la corrispondenza per **PlayGround** è meno raffinato di quanto pensi e la pubblicazione della tua missiva credo lo dimostri]* I giochi costano tanto, Morpheus dice sia colpa della pirateria. E' vero: quando è uscita PlayStation i giochi costavano 40.000 L, poi con l'avvento delle copie il prezzo è lievitato a 100.000/120.000 L (fermiamoci ai PAL, per ora, che è meglio). Tutto ciò è pienamente dimostrato anche dall'uscita dei primissimi giochi Dreamcast (media 169.000 L - ah, ma sono di *import*, probabilmente quando usciranno in PAL costeranno pochissimo!!!). Eh, ma vuoi mettere i costi di produzione? Non potrai mai vendere un gioco a MENO di 100.000 L!!! Eh certo, il CD costerà un 1.000/2.000 L, la confezione... facciamo altrettanto? Il libretto? Ah, ok, con quello arriveremo a 10.000 lire, circa. Poi prendi la percentuale del negoziante, quella del distributore e, dulcis in fundo, i soldi anche ai poveri programmatori... *[Dei costi che contribuiscono a determinare il prezzo al consumo di un videogioco, quelli di produzione sono senz'altro determinanti, ma non sono affatto gli unici. Lasciando ai puntini di sospensione il compito di suggerire l'esistenza di ulteriori spese minori, dimostri di non conoscere poi molto sull'argomento. Permettimi di illustrarti sinteticamente le spese sostenute da una* software house *per far arrivare il suo prodotto sugli scaffali dei negozi. Piccola premessa storica: nel corso degli ultimi dieci anni, i costi di produzione sono lievitati enormemente in funzione del progresso tecnologico. Laddove negli anni '80-'90 produrre un gioco per* **Super NES** *o* **Megadrive** *costava circa 500 milioni di lire, oggi la spesa media è di circa 1 miliardo e mezzo (mega-produzioni come* **Wing Commander IV** *o* **Final Fantasy VII** *hanno richiesto dieci volte tanto). Buona parte di questo denaro serve per l'acquisto, l'ampliamento o il mantenimento di apparecchiature e sistemi di sviluppo oltre a stipendiare un personale altamente specializzato. Se per Jordan Mechner fu sufficiente filmare il suo fratellino mentre correva e saltava nel parcheggio del* **Reader's Digest**, *per iniettare realismo nel suo* **Prince of Persia**, *oggi è necessario rivolgersi agli studi specializzati nel MOTION CAPTURE per realizzare animazioni tridimensionali sufficientemente realistiche da soddisfare videogiocatori sempre più maturi ed esigenti. I tempi in cui Andrew Braybrook o David Braben programmavano in solitario i rispettivi capolavori appartengono all'era embrionale dell'industria. Un team di sviluppo odierno annovera in media 15 dipendenti fra programmatori, designer, tecnici del suono, grafici e così via. L'impiego di sofisticati effetti speciali, di Full Motion Video, del doppiaggio, gonfiano a loro volta il budget di spesa. Nel corso dei 12/18 mesi necessari per lo sviluppo di un videogioco, l'editore sostiene quindi enormi spese di produzione senza guadagno alcuno. Semmai sostiene i rischi derivanti da un eventuale fallimento in termini di vendite. E ancora. Dietro al team di sviluppo vero e proprio esiste tutta una burocrazia che mobilita PR, redige e distribuisce comunicati stampa, foto e demo, organizza presentazioni e, più in generale, tiene uniti i vari comparti garantendo la sinergia fra il reparto marketing, il reparto sviluppo e il mondo esterno. Coloro che operano in questo settore "non-creativo", non sono né missionari né rifugiati del servizio civile da 300mila lire a bimestre, ma professionisti specializzati e pertanto stipendiati lautamente. Per motivi di spazio evito di entrare anche nel merito dei costi di distribuzione, sostenuti da altri soggetti a cui spetta però una fetta della torta-ricavato. Facendo esplicito riferimento al mercato console, il produttore* **software** *è inoltre tenuto a devolvere una parte dei guadagni (le royalty) al costruttore dell'hardware su cui il gioco è destinato a girare. Quello delle royalty è un modello di mercato inaugurato da Nintendo all'epoca di NES. Ogni produttore è tenuto a consegnare il codice sorgente al costruttore, il quale provvede alla produzione in serie del gioco (sempre a spese del produttore) esigendo poi una fetta della torta. Per il sistema PlayStation, le royalty chieste da Sony ammontano a 15 dollari (25mila lire circa) per ogni unità venduta all'ingrosso. Nintendo ne chiede trenta. Parte di questo denaro viene impiegato da Sony, Sega o Nintendo per coprire le spese di R&D e di* **marketing** *sostenute nella fase di progettazione e di commercializzazione delle rispettive console e nella creazione di un mercato che ruoti intorno ad esse. Milioni di dollari vengono infatti spesi dai costruttori* **hardware** *per sviluppare e pubblicizzare i loro prodotti e non c'è alcun modo di recuperare certe spese se non applicando le royalty. Infatti, il prezzo dell'***hardware** *viene mantenuto a livello* **mainstream**,

> "Con buona probabilità **questa lettera** non verrà **mai** pubblicata..."
>
> Anonimo

DUE PAROLE DALLA REGIA

Quest'edizione di **PlayGround** potrà indispettire molti. La pirateria è ancora una volta al centro della sinergia epistolare fra **SPC** e i suoi lettori. Al fine di sbloccare questa staticità tematica ho tentato di fare chiarezza su alcuni aspetti economico-strutturali del mercato videoludico (sulla cui ignoranza si basano molti dei pareri pro e contro la pirateria espressi dai lettori) lanciandomi poi in un'analisi storico-sociologica sulla genesi del fenomeno in Europa (sottolineando implicitamente il carattere di "località" della pirateria che se localizzata non fosse, farebbe tremare le colonne dell'industria). Nella speranza che questo numero di **PlayGround** possa liberare la mia casella postale elettronica da missive pirateria-centriche scarsamente interessanti e anzi, nella certezza che questo non avverrà comunque, annuncio con gioia che cestinerò allegramente ogni missiva sull'argomento (a patto che non sia "estremamente" illuminante). Detto in maniera più sintetica: mi sono rotto, qui comando io, faccio come dico io, "tifenteremo patroni ti monto"! ;-)
Dal prossimo numero si tornerà a parlare di videogiochi (nel bene o nel male), del loro mercato (nel bene o nel male) è del perché, nel bene o nel male, ne siamo così dannatamente affascinati.
Saluti...

MORPHEUS

poco al di sopra del Break Even Point (il punto dopo il quale i guadagni cominciano a superare i costi e a generare profitto) per tentare i consumatori all'acquisto (o per operare future riduzioni di prezzo). Sviluppata una cospicua base installata ed adottate certe economie di scala, l'attenzione del costruttore si focalizza sul mercato del software e su come mantenerne il controllo. In sintesi, non è esatto affermare che Sony "guadagna con la pirateria perché vende più PlayStation". Sarebbe più corretto dire che la diffusione di PlayStation aumenta il numero di potenziali acquirenti di software originale e, pertanto, alimenta il volume delle royalty da cui Sony attinge il vero guadagno. Sostenuta ogni spesa, consegnato il gold al costruttore per la produzione in serie, innescata la campagna promozionale ed in attesa del responso di pubblico e critica, l'editore può solo incrociare le dita e sperare di vendere un numero sufficiente di copie da coprire i costi con i ricavi e, magari, ottenere un profitto. E' solo in quest'ultima fase che i nodi vengono al pettine. Fino a questo momento l'editore ha solo speso ed assunto forti rischi. Indipendentemente dal volume degli investimenti, se il gioco non vende abbastanza da coprire le spese di sviluppo, di avviamento e mantenimento dell'azienda e di marketing (per non parlare delle tangenti pagate a noi della stampa specializzata...), la software house finisce l'anno fiscale in perdita (vedi Interplay con il suo mediocre, ma altamente costoso, Wild 9). Per chi volesse sapere chi si spartisce il centone sborsato dal consumatore finale, ecco una breve sintesi del percorso: circa il 50% del prezzo all'ingrosso di ogni unità software finisce nelle tasche di Sony fra royalty, spese di produzione in serie, packaging e così via. Distributori e dettaglianti si ripartiscono il 35%, mentre il restante 15% rappresenta, finalmente, il ricavato della software house (che verrà poi internamente ridistribuito a copertura delle spese e, sotto forma di percentuale, consegnato agli sviluppatori stessi come premio). Inutile precisare che sulla restante parte di quel 15% pendono le detrazioni fiscali del caso, al secolo le tasse. Dannazione!]

Se il gioco lo vendo in negozio a 40.000/50.000 L, è ovvio, guadagnerò MENO sulla singola copia che a venderlo a 100.000/120.000 L, ma se lo vendo a tale cifra ne venderò SICURAMENTE di più (c'è gente che si macina km in macchina per arrivare al centro commerciale dove il gioco costa un deca in meno, anche se ha il negozio sotto casa). *[Sì, e il pirata ti consegna le copie a domicilio, vuoi mettere? Il discorso prezzo non regge. Fintanto che un CD vergine costerà in media 2000 lire, il pirata avrà sempre un margine di guadagno perché non sostiene costi fissi, ma solo risibili costi variabili (il prezzo dei CD vergini). Il suo è tutto guadagno... in nero (faccio notare che il pirata è anche un evasore fiscale). Laddove in futuro il prezzo del software originale calasse come tu e tutti quanti noi ci auguriamo, fino a raggiungere la magica cifra di 50mila lire, il mercato pirata reagirà di conseguenza. Fra pagare meno il software originale e pagare ancora meno quello copiato, dubito che il consumatore di software pirata possa stravolgere più di tanto le sue abitudini di consumo]*

I costi di produzione di un CD musicale (di cui ci si lamenta sempre del prezzo eccessivo) permettono comunque di venderlo a 34.000/39.000 L... Se fossero venduti a 100.000 L, quanti CD musicali all'anno vi comprereste? (E non venitemi a dire che il *videogame* è un'opera molto più difficile da concepire di un buon disco di un grande autore, che ha tempi molto più lunghi, per cortesia!, perché ci sono dischi e dischi e ci sono videogiochi e videogiochi, ma io non ho mai visto gli audio costare come i *software*...) *[Invece è proprio quello che ti "vengo a dire": lo sviluppo di un videogame richiede una spesa superiore a quella sostenuta nella realizzazione di un album musicale. I bellissimi brani di Castlevania ("musica" a tutti gli effetti... e che musica!) rappresentano solo una frazione del prodotto videoludico sviluppato da Konami. Ma già la capillare diffusione del mercato discografico relega il tuo assunto nella categoria dei falsi concettuali. Magari in futuro, quando tutte le auto saranno equipaggiate con PlayStation a frontalino estraibile potrei darti ragione. La totale compatibilità dei formati musicassetta e CD con qualsiasi hi-fi di qualsiasi*

M-Games M

Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

TELEFONO 02.28.94.641

CONSEGNE GRATIS IN TUTTA ITALIA

Ordinando almeno 2 prodotti

PROMOGRAPH advertising

NON TENERE I TUOI GIOCHI USATI NEL CASSETTO! CE LI PUOI PORTARE O SPEDIRE

LI SCONTEREMO SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI NUOVI O USATI

Giochi **PLAYSTATION** e **SATURN** usati a partire da Lit. 20.000 oppure nuovi a partire da Lit. 49.000!!!

Giochi **NINTENDO 64** usati o nuovi...... telefonare per informazioni!!!

Giochi **SUPERNINTENDO** e **MEGADRIVE** usati a partire da Lit. 20.000.

Giochi **GAMEBOY** e **GAMEGEAR** a partire da Lit. 25.000

RICHIEDI IL LISTINO DEI GIOCHI USATI E NUOVI
Lo invieremo GRATIS per POSTA

SEGA SATURN — PlayStation — NINTENDO 64

Come arrivare a M-GAMES:
MM linea verde CIMIANO
Tangenziale EST uscita VIA PALMANOVA o CASCINA GOBBA

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Desidero ricevere GRATIS il catalogo M-GAMES e tutte le informazioni possibili su come acquistare e vendere i miei giochi usati.

- ❑ PLAYSTATION
- ❑ NINTENDO 64
- ❑ SATURN

Segnare con una X, la console o le console interessate!!!!!!

Ritaglia questo tagliando e spedisci il tutto a:
M-GAMES Videogiochi
Via Giuba 28/A - 20132 Milano
Oppure via fax al numero: 02.28.94.641

COGNOME: ____________

NOME: ____________

INDIRIZZO: ____________ N.: ______

LOCALITÀ: ____________

C.A.P.: ________ PROVINCIA: ________

TELEFONO: ________ DATA DI NASCITA: ________

marca e di qualsiasi era tecnologica (i sistemi musicali sono, di fatto, piattaforme definitive non soggette alle problematiche in merito all'avvicendamento tecnologico che alleggeriscono i nostri portafogli ogni 4 anni) ha determinato un allargamento della base installata ad ogni angolo del globo e, pertanto, abbattuto i rischi di produzione e il prezzo. Non solo. Nel mercato musicale non si pagano royalty così pesanti...]
E' certo colpa della pirateria, quindi, quando viene affermato che *FFVII* avrebbe venduto 7 milioni di copie, perché è AUTOMATICO che tutti quelli che hanno comprato PlayStation l'hanno comprata con l'intento di comprarsi i CD originali (ne conoscessi uno). Quindi: su 30 e passa milioni di PlayStation vendute se TUTTI comprassero CD originali, 7 milioni è una buona stima di quelli che si sarebbero comprati FFVII. *[Mi sembra attendibile...]* Sfugge forse un piccolo particolare? Oddio: non è che se non ci fossero state le copie di PlayStation se ne sarebbero vendute "un pelino" meno? E chi danneggio io che compro una macchina che altrimenti NON AVREI MAI COMPRATO, chi danneggio io, che con i miei bei masterizzati, mi compro i *pad* originali SONY, mi compro le *memory card* originali SONY, mi compro i cavetti originali SONY, mi compro i volanti Mad Catz, mi compro l'Action Replay, mi compro il *Dual Shock* originale SONY, mi compro la pistola, mi compro anche quella della NAMCO, mi compro il *mouse* originale SONY... Che perdita, per la SONY, la pirateria!!! Ha veramente perso milioni e milioni di dollari!!! (Ricordo ai disinformati che lo scorso anno SONY ha guadagnato in assoluto più dal "pianeta" PlayStation che da tutti gli altri comparti audio / video...) *[Non credo di aver capito. Auspichi anche la contraffazione dell'hardware? Se PlayStation è una macchina che non avresti mai comprato se non fosse per il suo ricco catalogo di* software *contraffatto e se ti disturba tanto ricompensare il lavoro di Sony comprando quantomeno le periferiche originali, spiegheresti ai lettori di* SPC *secondo quale bizzarro criterio definiresti la figura del videogiocatore e per quale motivo ritieni di appartenervi?]*

E chissà chi è che manda in giro gli schemi e i programmi per le modifiche, che voi ipocritamente pubblicizzate sulla vostra rivista (sì, sì, è vero, siete in MADORNALE contraddizione, perché se foste realmente convinti di quello che scrivete pubblichereste solo le inserzioni di quei negozianti che adottano la modifica ANTI-PIRATERIA - esistente, testata e certificata - e da voi neanche vagamente accennata! O forse anche voi davanti al dio denaro accettate compromessi?) chissà perché le protezioni semi-serie vengono fuori solo adesso, al tramonto di PlayStation e all'alba di PlayStation 2... *[Ripeto. Sony guadagna sul* software*, non sull'*hardware*. O meglio, guadagna sul* software *attraverso l'*hardware*. Se Sony ha "lasciato correre" il fenomeno pirateria al fine di diffondere il proprio sistema è andata contro i suoi interessi. Non è affatto vero che Sony stia adottando solo adesso misure antipirateria. Già all'epoca del primo* Crash Bandicoot*, il team Naughty Dog ha lavorato a fianco del colosso nipponico per escogitare un sistema antipirateria operante via* hardware*. Il progetto non andò in porto solo per motivi economici (prevedeva la realizzazione di particolari* controller *pressofusi capaci di decriptare un particolare codice generato dal gioco in esecuzione ed individuare eventuali copie). Da allora non credo che Sony abbia mai smesso di venire incontro alle richieste dei suoi sviluppatori (i primi a soffrire della pirateria e a lamentarsene) studiando nuovi sistemi anticontraffazione. Il fatto che ne presentino uno valido solo adesso può essere imputabile a reali difficoltà di natura ingegneristica incontrate durante il processo di realizzazione. Forse... siamo nel campo delle congetture e né tu, né io possiamo ostentare sicurezza nel sostenere ipotesi maturate in questo contesto aleatorio]* Dreamcast? CD da un Giga? E allora? Anche quelli PlayStation sono superiori dal formato standard, qualcuno ha avuto particolari problemi? Ah, a proposito, notizia dell'ultima ora: sembra che SONY rinunci al DVD per PlayStation 2 perché "*...è un formato troppo poco diffuso*" (!!!). Cosa significa, secondo voi, oh somme menti al di sopra delle parti (e 100% indipendenti)? Se il formato è poco diffuso TANTO MEGLIO se si intende sconfiggere la pirateria, mi sembra un ragionamento chiaro e lampante! E invece no: con un colpo di coda degno delle migliori *soap opera* SONY si butta nel formato da un Giga (e lo spaccia pure come idea originale...) *[SPC sarebbe lieta di averti nel novero dei suoi corrispondenti dal Giappone viste le notizie esclusive di cui ci rendi partecipi. I CD per PlayStation hanno una capienza superiore al formato standard? Sony Computer Entertainment ha ufficialmente rinunciato al DVD perché poco diffuso? Non saprei da dove cominciare nel demolire la sfacciata sicurezza con cui rivesti di credibilità cotanto risibili "voci di corridoio". Punto primo: il* software *PlayStaton risiede su comunissimi CD da 650MB o 74 minuti se preferisci. Esiste la possibilità di superare di qualche mega tale limite (si dice "overmastering") scrivendo anche sugli ultimi millimetri del CD (solitamente lasciati liberi), ma nessuna tecnica di masterizzazione può superare certi limiti fisici. Punto Secondo: se Sony rinunciasse al DVD sostenendone la scarsa diffusione, dimostrerebbe miopia verso le attuali tendenze di mercato. La diffusione del DVD è sotto gli occhi di tutti, molti IBM compatibili vengono già forniti con lettore DVD "di serie". E' vero, il decollo del Digital Versatile Disk appare lento e stentato, ma ciò costituisce la norma nella genesi di ogni nuova tecnologia (ricordo che lo stesso accadde con i primi lettori di CD-Rom). Se le ultime notizie su PlayStation2-2000-Base dovessero essere confermate, la presenza di un decodificatore MPEG2 all'interno del chipset Sony/Toshiba renderebbe quasi scontato il supporto di DVD]* Cari redattori, fate i conti in tasca al vostro editore: ditegli quante copie della vostra rivista avreste venduto se non ci fosse stata la pirateria, oppure siete convinti che il vostro successo sia dovuto alla vostra serietà e alla vostra dialettica forbita? *[Vorremmo credere unicamente nella seconda ipotesi, ma è implicito che la pirateria favorisca in qualche modo anche* SPC*. Ciononostante* SPC *non ha mai ignorato il fenomeno (come avrebbe potuto benissimo fare in considerazione dei vantaggi di cui parli) e anzi continua a demonizzarlo, evidentemente contro i suoi stessi interessi, ma negli interessi del videogame come opera d'ingegno meritevole di tutela nonché nostra grande passione. Dannati ideali!]* E a proposito: fruizione, impianto mediale videoludico, ...*anyone*?, il "post" e il "pre" qualcosa, citazioni cine(o)file degne di mia nonna - se volete ve ne propongo una: "*L'introduzione del nuovo capitolo della saga videoludica ormai entrata nell'immaginario collettivo del simpatico Abe* "**Oddworld: Abe's Exoddus**"*, degna di quella del depalmiano* Snake Eyes (mi raccomando, i titoli sempre nella versione originale che fanno più "in"), *introduce l'utente nel mondo alternativo dei Mudokon con un eccezionale piano sequenza, esaltato dall'atmosfera data dalla colonna sonora digitale (*dolby sorround anyone?) *che crea il giusto contrappasso tra il look pre 32-bit dell'aspetto prettamente visivo dell'ultima fatica degli Oddworld Inhabitants e le potenzialità della fruizione audio dell'era post-consolle (due "elle", è femminile) 16-bittiane di casa SONY.*" Sono assunto? *[Credo ci siano pochi, forse non ve ne sono affatto, brani descrittivi così eleganti nella lingua italiana. In un costrutto sintattico caotico, dove la chiarezza appare bandita ed il finale criptico, germogliano barlumi di lucidità nell'uso delle parentesi e della punteggiatura. Un tentativo di plagiare lo stile Morpheus, a quanto pare... mediocre come tutti i plagi]* Non è che, forse, la forte acredine che dite di provare nei confronti di chi copia è dovuta al fatto che non fate più parte di una "elite" che può giocare tutto, che la vostra cerchia è stata invasa dai barbari morti di fame che non hanno i centoni che gli escono dalle tasche come caramelle, che ora chi legge sa che spesso sparate cazzate perché può permettersi la prova pratica? *[Difatti questo è uno degli argomenti centrali nelle riunioni redazionali di* SPC*. Dopo un'attenta analisi di tutte le alternative possibili su come raggirare l'imbarazzante problema, si è deciso di eliminare totalmente le recensioni e di allegare alla rivista 10 giochi copiati al mese]*
E che ipocrita puerilità nelle risposte all'argomento!
"*...Non ditemi che non vi siete mai duplicati una cassetta musicale... Non sapete trovare altre argomentazioni?...*" Perché? Cos'è, duplicare una cassetta musicale è "meno reato" che

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia
TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

duplicare un CD? *[Ti dirò di più: non è affatto reato duplicare cassette musicali e CD. Ciò che costituisce reato è la vendita di cassette musicali e CD copiati. Una sottile differenza...]* Ma stiamo scherzando? Cos'è, il supporto che fa la differenza o la diffusione della pratica? Ricordo a lor signori che la cassetta (o il CD) se la potrebbero anche comprare originale, visto il prezzo, e che il danno che si arreca ai produttori è sicuramente più ingente (e non mi sparate la ca**ata che è grazie alla pirateria musicale che si sono venduti più stereo, perché il paragone, cari miei, proprio non regge... Lo so che vi è balenato subito alla mente, e se così è, implicitamente, mi avete dato ragione...) *[Ci piacerebbe sapere perché a) "il paragone non regge" b) "il danno ai produttori è più ingente". Non sperare che qualcuno dia ascolto ai tuoi assunti se non li sostieni con un minimo di prove o motivazioni]* Lo so, lo so. In un "mondo perfetto" tutto questo non esisterebbe, la pirateria sarebbe una delle tante farneticazioni paranoiche di un qualche novello predicatore da parco, ma purtroppo così non è. Piccolo sondaggio tra i miei amici; risultato: se i giochi costassero fra le 30 e le 40 mila la pirateria sarebbe molto ghettizzata, forse a discapito dei "morti di fame" che comprano il gioco a 5.000lire... *[i "morti di fame" di cui parli non comprerebbero mai* software *originale e pertanto le loro abitudini di consumo sono ininfluenti. I giochi non costeranno mai 30 o 40 mila lire fintanto che i costruttori* hardware *continueranno a darsi battaglia producendo nuovi sistemi ogni lustro (su cui far pagare nuove royalty), facendo del mercato videoludico una sorta di spugna che si comprime e si espande fra un ciclo tecnologico e l'altro]* Non mi firmo non per vigliaccheria, ma perché non sono ancora così autolesionista. *[Non è necessario essere autolesionisti per comportarsi da vigliacchi ;-)]*
P.S.: Soluzione facile facile per la risposta a questa missiva: non rispondete (o sparate lì una battuta di una riga), anche questo è un giochetto che vi riesce molto bene... *[Non credo di aver mai evitato di rispondere alle argomentazioni sollevate dai lettori di SPC con simili sotterfugi. Non è nel mio stile. Un abbraccio ;-)]*

SPC è ancora in cerca di recensori e di un grafico per ampliare il proprio organico. Chiunque fosse interessato può inviare una e-mail a: superconsole@futura-ge.com (superconsoleatfuturatrattinogepuntocom). Grazie.

E' giusto parlare di collezionismo a livello videoludico? E quale impatto può avere il collezionismo sulla pirateria (soprattutto dopo aver visto l'abbondanza di alcune edizioni limitate, come nel caso del Premium Pack di Metal Gear Solid)? Raffaele Di Giovine ci propone il suo punto di vista sull'argomento...

Carissimo Morpheus,
spendo alcune righe per dire la mia su uno degli argomenti più trattati ultimamente nella rubrica **PlayGround** ovvero la pirateria. Sono da sempre un grande appassionato di musica e da alcuni anni di videogiochi e le mie collezioni che li riguardano non annoverano un solo pezzo masterizzato perché possedere dei falsi è assolutamente fuori dalla mia mentalità di collezionista (che si è formata anni orsono quando ho iniziato a raccogliere dischi d'epoca). Tornando al nostro argomento, oltre al fatto che il centone che sborso per un gioco (che secondo me rappresenta un giusto riconoscimento al genio di chi realizza tali opere) ha per me (applico un piccolo concetto di economia) un'utilità inferiore a quella derivante dal divertimento di cui mi investe il gioco stesso, è prepotentemente presente anche una componenete apparentemente accessoria che riguarda l'aspetto più feticistico del collezionismo in generale: ma dico, si possono mai mettere sullo stesso piano una collezione che annovera pezzi in originale completi (goduria) di CD serigrafati, copertine, libricini (chi può comprendere il mio punto di vista – perché altrimenti posso apparire quale soggetto mentalmente squilibrato – capirà che nei confronti delle cose che sono oggetto di collezioni genuine, si sviluppa una sorta di attaccamento morboso, di gelosia) ed una raccolta completamente spersonalizzata, anonima, fatta magari di giochi che se non fosse per il loro costo irrisorio non attirerebbero minimamente la nostra attenzione?! Ok, non tutti possono permettersi di acquistare 10 giochi originali all'anno, ma, anziché comprarne 20 masterizzati (che sicuramente non comprendono tutti capolavori), ci si può limitare ad acquistare quei 3 o 4 capolavori originali (non ne escono più di tanti) e a beneficiarne sarà soprattutto la qualità della propria collezione.
Saluti
Raffaele Di Giovine
Lucera (Foggia)

"**La mia collezione** di videogiochi non annovera un solo pezzo **masterizzato**"

Raffaele Di Giovine

Il collezionismo secondo me non c'entra. E' questione di assuefazione a certi schemi mentali maturati in Europa durante il crash degli anni ottanta. Mi spiego. Qui la pirateria è pervasiva più che altrove, radicata nell'abitudinario collettivo, retaggio dell'era dei family computer a 8 e 16-bit (Commodore 64, Amiga, Atari ST e così via). Laddove americani e giapponesi incrociavano le braccia nell'attesa che il mercato console si riprendesse dal tracollo, gli europei si scambiavano dischetti copiati o compravano dall'edicolante decine di giochi contraffatti raccolti in cassette dai cromatismi disgustosi. Allora era legale: bastava cambiare il titolo e tutto filava liscio come l'olio sotto la luce del sole. La legislazione italiana non avrebbe esplicitamente incluso il materiale informatico nell'elenco delle opere di ingegno soggette alla tutela dei diritti d'autore, fino al 1992. Non solo. A differenza di Giappone e Stati Uniti, l'Europa era penalizzata da una rete distributiva poco efficiente e tutt'altro che capillare. Il giornalaio era il punto vendita autorizzato del divertimento elettronico. Con SNES e Megadrive finisce il crash e comincia il boom. Mentre americani e giapponesi riscoprono il piacere di maneggiare cartucce e godere dei frutti del rinato mercato console, europei e soprattutto italiani assistono al tracollo di Commodore e Atari e si vedono costretti a passare a piattaforme videoludiche da 100mila lire a gioco (molti opteranno per i promettenti personal computer). Centomilalire: inconcepibile. Arriva PlayStation, Amiga degli anni '90, i masterizzatori costano due lire e giù a copiare in ricordo dei bei vecchi tempi. L'atteggiamento feticista tipicamente associabile al collezionista credo incontri reali difficoltà a maturare nel videogiocatore nostrano, cresciuto in un contesto sociale corrotto dall'abitudine al consumo di materiale ludico "facile". La disponibilità di software in abbondanza e a basso prezzo ha forse implicitamente declassato il videogame alla categoria di bene di consumo usa e getta tutt'altro che meritevole di conserva. Personalmente conservo ancora cinque, bellissime confezioni

Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Brave Fenger	L. 119.000
Rival Schools	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 119.000
Xenogears	L. 119.000
Fifa '99	L. 99.000
NBA Live '99	L. 99.000
Total NBA '99	L. 99.000
Viva Soccer	L. 99.000
Actua Soccer	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Formula 1 '98	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Spyro the Dragon	L. 99.000
Earthworm jim 3D	L. 99.000
Iss Pro '98	L. 99.000
Wild 9	L. 99.000
Ninja	L. 99.000
Sensible Soccer 2000	L. 99.000
Tomb Rider 3	L. 99.000
Tekken 3 (EUR)	L. 99.000
Colin Mcrae Rally	L. 99.000
Resident Evil II	L. 99.000
Gran Turismo	L. 99.000
Batman & Robin	L. 75.000
Motorhead	L. 75.000
Bomba '98	L. 75.000
Fifa World Cup '98	L. 75.000
Deathtrap Dungeon	L. 75.000
V-Ball	L. 75.000

OFFERTISSIME

Nuclear Strike	L. 50.000
Rascal	L. 50.000
Diablo	L. 50.000
Unholy War	L. 50.000
Snow Break	L. 50.000
Bushido Blade	L. 50.000
Forsaken	L. 50.000
Grantour Racing '98	L. 50.000
Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Red Asphalt	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Power Boat	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64 USA/JAP

Tonic Trouble	TELEFONARE
V - Rally	L. 169.000
Zelda	L. 169.000
Turok 2	L. 169.000
Wipeout 64	L. 159.000
F1 World Grand Prix	L. 149.000
NBA Courtside	L. 109.000
Bombermarm Heroes	L. 109.000
Olympic Hokey 98	L. 109.000
1080 Snowboardin	L. 109.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 49.000
Snobo Kids	L. 49.000
Chamaleon Twist	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter + RAML.	169.000
Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 99.000
Panzer Dragon RPG	L. 99.000
Battle Gare GGA	L. 99.000
Capcom generation 3	L. 99.000
Dracula X	L. 99.000
Burning Ranger	L. 99.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 50.000
Toki...	L. 50.000
Dai Suku	L. 50.000
Strong Style	L. 50.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Final Fantasy 8	TELEFONARE
Ehrgeir	L. 149.000
Bloody Roar 2	L. 149.000
Deep Freeze	L. 149.000
Guiferd	L. 149.000
Ridge Racer Type 4	L. 139.000
Street Fighter Zero 3	L. 139.000
Airguites	L. 139.000
Tales of Fantasia	L. 139.000
Libero Grande	L. 139.000
R - Type	L. 139.000
Dark Stalker 3	L. 139.000
TTB Dirt Cross	L. 129.000
Striker 1945 II	L. 129.000
Kamen Raider	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 129.000
Destrega	L. 129.000
Over Bloop 2	L. 129.000
Puzzle Bobble 4	L. 119.000
Gun Ballet 2	L. 119.000
Siluette Mirage	L. 119.000
Dark Messiah	L. 119.000
Double Cast	L. 119.000
Crisis City	L. 119.000
Tunder Force V	L. 119.000
Soul Divide	L. 119.000
Enigma	L. 119.000
Tekken 3	L. 119.000
Xenogears	L. 119.000
Bokandesuyo	L. 109.000
Bomberman World	L. 109.000
The Granstream Saga	L. 109.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 109.000
Sokaigi	L. 109.000

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L. 50.000
Ray Tracer	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

GIOCHI Dream cast

Sonic Adventure	L. 169.000
Tetris 4D	L. 169.000
Incomming	L. 169.000
Virtua Fighter 3	L. 139.000
Godzilla	L. 129.000
Pen Pen Tricelon	L. 129.000
Juli	L. 99.000
Blue Stinger	TELEFONARE
Sengoku Turb	TELEFONARE
Sega Rally 2	TELEFONARE

ACCESSORI

Volante con Vibrazione (PSK)	L. 159.000
Pistola + Pedaliera	L. 130.000
Joy Pad Dreamcast	L. 109.000
Visual Memory Dream Cast	L. 100.000
Pad Dual Shock PSX	L. 59.000
Grip Controller PSX	L. 45.000
Joy Pad N 64	L. 49.000
Memory Pak N 64	L. 29.000
Multi Game SS	L. 50.000
Ascii Pad PSX	L. 45.000
Sakkara DX PSX	L. 40.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	L. 69.000

CONSOLE

Nintendo 64 Jap + USA	L. 319.000
Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 350.000
Neo-Geo Pocket	L. 145.000
Dreamcast	TELEFONARE
Game Boy a Colori	L. 170.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino 9,30 - 12,30
pomeriggio 15,30 - 19,30
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

*originali di giochi Amiga (*Carrier Command, Damocles, Warhead, Time Bandit *e* Dungeon Master*): mi piace dire agli amici che le conservo per ricordo, ma non posso nascondere a me stesso che, in verità, mi stanno sul groppone.*

"Quel **traditore** aveva fatto modificare la **Play**!"

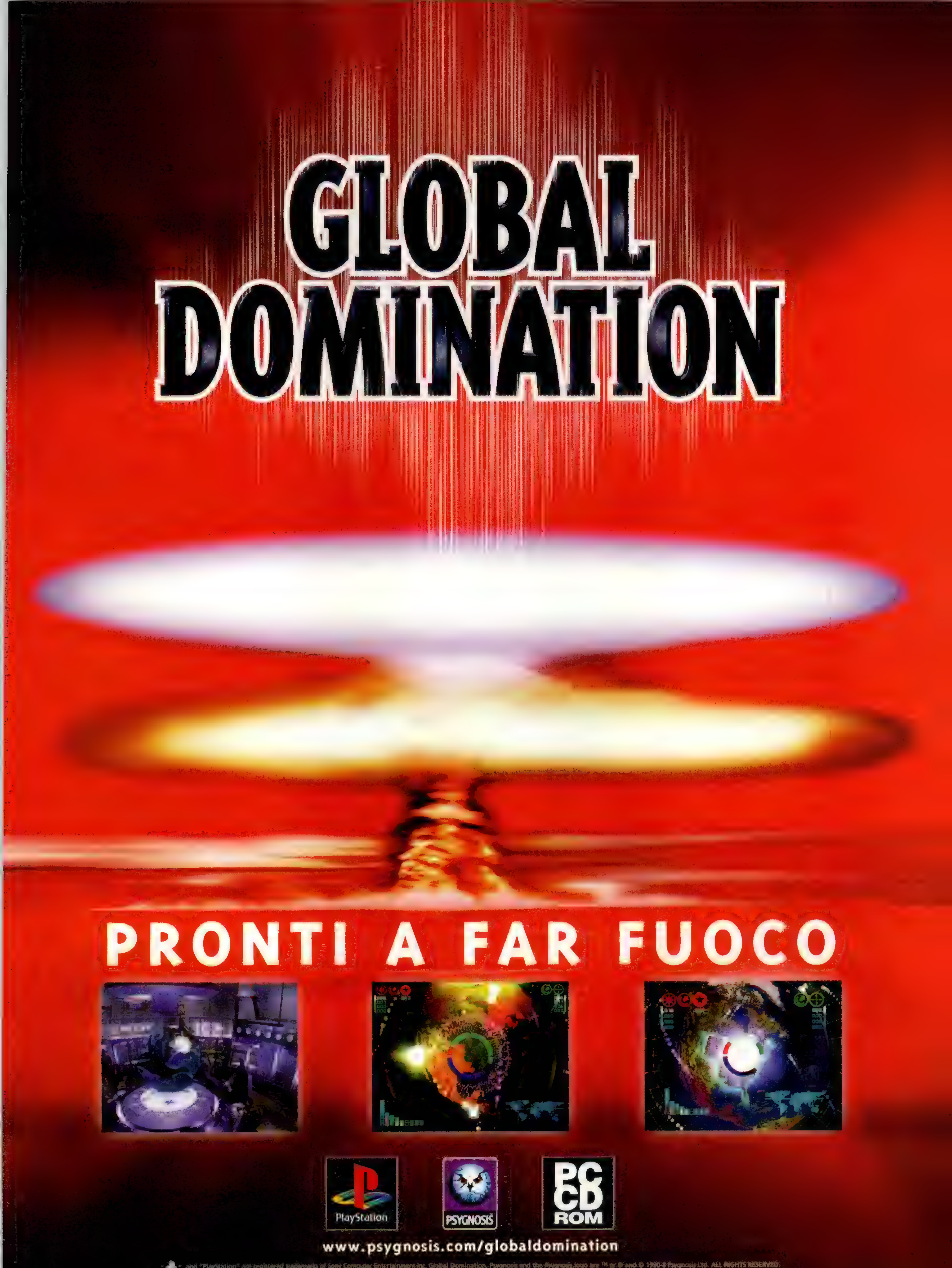
Stefano

Egregio Morpheus,
chi ti scrive è un ragazzo che da circa undici anni è legato ai videogiochi in modo pressoché indissolubile e che ha avuto la fortuna di usufruire di diversi titoli per diverse console. Da Mario a Cloud Strife passando per Link e Sonic, ho capito sempre più che il *videogame* è qualcosa di veramente fantastico, una forma d'arte a tutti gli effetti, una fonte inesauribile di emozioni e divertimento per molti individui che come me, per poter staccare dai casini quotidiani, devono premere il fatidico tasto *Power*. E' con questo atteggiamento reverenziale ed affettuoso che mi accingo ad esprimere il mio parere su un infame fenomeno diffusosi a macchia d'olio in questi ultimi mesi: la pirateria. L'impulso ultimo che mi ha indotto a scrivere questa lettera l'ho avuto qualche giorno fa quando mi sono recato alla dimora di un mio amico, da poco entrato su mia spinta nella sempre più folta schiera di videogiocatori. Quel traditore aveva fatto modificare la Play! Era felicissimo di questo, i suoi occhi erano lucidi, le sue gote rossissime, dalla sua bocca colava un po' di fetida bava: era diventato un "avido videoludico". In preda a quella tempesta di passioni ferine, mi fece vedere i dieci giochi che era riuscito a procurarsi in una sola settimana. In quella funesta collezione figuravano titoli capolavoro del calibro di *SaGa Frontier, Resident Evil 2, Gran Turismo, Tekken 3, Winning Eleven 3 France 98, Tomb Raider 2, Einhander*. Già a quel punto mi era venuto un incredibile nodo alla gola e le mie gambe avevano cominciato a cedere, ma la devastazione e la distruzione dei miei sentimenti, dei miei ideali, la subii poco dopo quando venne inserito nel lettore bastardo quello che secondo me è il miglior gioco attualmente in circolazione per la console Sony: *Final Fantasy VII*. Il mito che mi aveva fatto sognare per quasi cento ore, che mi aveva esaltato e commosso allo stesso tempo, che aveva scosso il mondo intero al momento della sua commercializzazione, era stato svilito e ridotto a tre squallidi CD grigi da 5000 lire l'uno con la scritta "final" applicata dal criminale di turno con un pennarello indelebile nero. La morte del videogioco, l'insulto al divertimento, alla giocabilità, all'immagine. La pirateria è sicuramente il nemico primo dell'universo videoludico, rappresenta l'ultima tappa degenerativa di quel processo in sé positivo che universalizza e pone il *videogame* sotto gli occhi di tutti. E' il momento immediatamente precedente al terribile *crash*. Chi usufruisce di *software* pirata si compiace, gongola, con qualche decina di titoli a carico, pensa di essere il vero videogiocatore, quello che assiste ad ogni tappa della storia videoludica e che può mettere mano su ogni capolavoro. In realtà non si rende conto di essere schiavo di quella gretta avidità che lo spinge ad avere più giochi degli altri per potersi vantare anche a costo di esaurire l'interesse per un gioco di ruolo o per un'avventura in un paio d'ore, anche a costo di uccidere ciò che pensa di amare. Il *videoplayer* pirata è immerso in un'ignoranza disarmante che lo spinge a chiudere gli occhi anche di fronte ai problemi più evidenti. Se nel mondo ci sono più di 40milioni di PlayStation e il gioco fino ad oggi più venduto sfiora "solo" i quattro milioni di copie, un motivo ci sarà. La Sony sarà pure felicissima, ma le varie *software house* non condividono di certo questa euforia. [...] Non vedo un futuro particolarmente roseo per le altre console sul mercato che, seppur valide, non prevedono la possibilità di godere di *software* contraffatto. E' davvero triste constatare che nel successo di un particolare sistema, questo turpe fenomeno rivesta un ruolo tanto importante. Per concludere mi rivolgo a voi tutti che vi divertite sulla morte dei videogiochi: cercate di mettere un attimo in pausa, staccate la spina ed elevatevi al di sopra delle parti, uscite dalla melma nella quale siete invischiati, riflettete e vedrete che tutti i torti proprio non li ho.
Stefano
Bergamo

La pirateria in qualche modo stimola, ma non comporta necessariamente, la diffusione del sistema che ne è "vittima". Nonostante Saturn offrisse il fianco alla pirateria (a differenza di PlayStation, la piattaforma Sega leggeva CD copiati senza modifica hardware *alcuna), non mi pare ne abbia tratto particolare beneficio. Il processo di contraffazione del* software *non si innesta fintanto che l'*hardware *non ha raggiunto livelli di penetrazione tali da generare una cospicua domanda (di copie). Una prima maturazione di una solida base installata dipende principalmente dalla qualità intrinseca del prodotto* hardware *e della disponibilità di* killer application *che ne esaltino le potenzialità solleticando i portafogli degli* early adopter. *E' sufficiente indagare il mercato di Nintendo 64 per rendersene conto. Nonostante continui posticipi e stravolgimenti della* line-up software, *un regime di prezzi al dettaglio superiore alla media e la limitata capienza delle cartucce (da cui il forfait di* SquareSoft*), le ultime analisi di mercato mostrano Nintendo al primo posto nella classifica di vendite di* software *al dettaglio. In America settentrionale* Zelda: Ocarina of Time *ha venduto un milione di copie in una sola settimana e non è incauto supporre che anche le vendite* hardware *abbiano subito un'impennata sulla scia della nuova killer application.* Turok 2, Goldeneye, 1080° Snowboarding, Banjo-Kazooie *ed altri ancora sono andati letteralmente a ruba. La classifica dei best-seller stilata da Electronics Boutique nel periodo prenatalizio annovera ben due titoli Nintendo 64 (*Zelda *e* Rogue Squadron*) nelle prime tre posizioni. Segue* Crash Bandicoot 3: Warped *al quarto posto e* Tomb Raider III *al nono. Bizzarro, no? In effetti verrebbe meno la proprietà che associa il volume delle vendite* software *all'estensione della base installata dell'*hardware. *Il rapporto in realtà esiste, ma è meno che proporzionale. Illuminante in proposito un'intervista ad Howard Lincoln (presidente di Nintendo of America) pubblicata sul numero di novembre del mensile inglese EDGE. Alla domanda se Nintendo sia ancora convinta della validità della sua scelta in merito al supporto adottato sulla sua piattaforma, Howard Lincoln*

...ED ECCO LA CONSOLE I CUI TITOLI HANNO DOMINATO LE CLASSIFICHE DI VENDITA DI SOFTWARE USA DEGLI ULTIMI MESI. INCREDIBILE A DIRSI, MA LA MACCHINA NON HA IL LOGO SONY...

ha così risposto: "La decisione di continuare a supportare le cartucce è stata probabilmente una delle più intelligenti che abbiamo preso perché oggi non abbiamo il problema della pirateria privata *(dove i contraffattori sono semplici privati dotati di PC e masterizzatore - Ndr)* che invece ha Sony. Le terze parti produttrici di giochi per Nintendo 64 non corrono il rischio di vedere le versioni contraffate dei loro prodotti vendute ad ogni angolo delle strade [...] Tutti i principali produttori supportano Nintendo 64, tutti stanno facendo soldi su questo formato, tutti vedono il prezzo al dettaglio dei loro prodotti ancorato entro limiti accettabili dai consumatori (*in media 60 dollari contro i 45 del* software *PlayStation, circa 100mila lire contro 75 - Ndr*). L'unico aspetto a cui devono fare attenzione è il rischio d'inventario (*Nintendo "obbliga" infatti i produttori a pagare in anticipo la manifattura delle cartucce, il cui costo è, inutile precisarlo, superiore a quello dei CD-Rom - Ndr*), ma non ho visto nessuno fallire realizzando giochi per Nintendo 64. [...] Sebbene esista un alto rischio d'inventario associato ai sistemi basati su cartuccia, non esiste il problema della pirateria associato ai CD-Rom. Bisogna scegliere fra correre un rischio d'inventario che puoi controllare e correre un rischio di contraffazione sul quale non hai alcun controllo. [...] Uno dei motivi principali per cui abbiamo preferito la cartuccia al CD-Rom è che nel secondo caso non avremmo potuto esercitare alcun controllo sulla contraffazione." *Considerando, infine, che le* royalty *chieste da Nintendo ammontano al doppio (30 dollari) di quelle chieste da Sony (15 dollari) e che nonostante ciò N64 viene degnamente supportato, è facile intuire che la pirateria non agevola Sony (se non per vie traverse, leggi la vendita massiva di masterizzatori) così come non penalizza Nintendo.*


GLOBAL DOMINATION
PRONTI A FAR FUOCO
PlayStation
PSYGNOSIS
PC CD ROM
www.psygnosis.com/globaldomination
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

FAQ

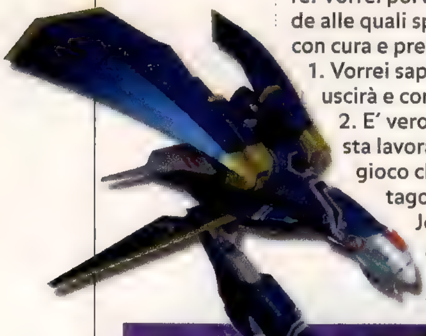
SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

Salve a tutti,
mi chiamo Claudio, ho tredici anni e vorrei porgervi alcune domande:
1. Esiste un gioco per PlayStation sul *surf* o *windsurf*?
2. Dovendo scegliere, cosa mi consigliate tra *Moto Racer 2* e *Formula 1 ´98* ?
3. Conoscete qualche altro gioco, oltre a *Spider*, che abbia come protagonista una tarantola?
4. Quando uscirà *Resident Evil 3*?
Claudio Massano
Alba (Cn)

1. Non ancora, ma considerato il successo di Deer Hunter *(il cui seguito è previsto per PlayStation e Game Boy Color) non escluderei che qualche* software house *ci stia pensando.*
2. Er... attenendomi strettamente ai voti espressi da SPC dovrei consigliarti il primo, ma il mio senso critico mi impedisce a priori di formulare qualsiasi suggerimento in merito a questi due immondo prodotti.
3. No.
4. Estate 1999.

La mancata commercializzazione in Europa di Einhander è un vero mistero: forse i videogiocatori europei non sono in grado di apprezzare a fondo uno dei migliori sparatutto realizzati per PlayStation? (vedi lettera di Salvatore Nero).

Cara redazione di SPC,
possiedo da circa un mese la console dalla Sony e da due sono un vostro puntuale lettore. Vorrei porvi alcune domande alle quali spero rispondiate con cura e precisione:
1. Vorrei sapere quando uscirà e come sarà *X-Files*.
2. E´ vero che LucasArts sta lavorando ad un gioco che ha come protagonista Indiana Jones? Se la risposta è affermativa, vorrei sapere quando uscirà e come sarà?
3. Quando potrò trovare in commercio in Italia la nuova periferica Sony (il *PDA*)?
Ringraziandovi in anticipo vi porgo i miei più cari saluti.
Alex '78
Firenze



1. Dovrebbe essere già nei negozi e come videogioco è ignobile. Se sei sufficientemente fanatico della serie, puoi anche farci un pensierino.
2. E´ vero. Questo è quanto è stato reso noto da LucasArts. Come sarà? Be´, senz´altro a colori...
3. La commercializzazione del PDA *(*Personal Digital Assistant*) Sony, ovvero di* PocketStation*, è scivolata dal 23 dicembre al 23 gennaio in Giappone. La versione USA è prevista per metà 1999. A quanto pare Sony non è riuscita a produrre un sufficiente numero di pezzi per soddisfare la domanda ed ha preferito pertanto posticipare il lancio. Approfitto del tuo quesito per ricordare i più importanti videogiochi per PlayStation compatibili col PDA Sony, vale a dire:* **Final Fantasy VIII, Crash Bandicoot 3, Street Fighter Zero III, Monster Farm 2** *nonché ovviamente* **Pocket MuuMuu.**

Spettabile redazione di **Super PlayStation Console**,
sono un vostro affezionato lettore e vi scrivo per porvi alcune domande:
1. Recentemente mi sono interessato all'acquisto di una cartuccia *Action Replay*, quali ad esempio Extreme e Atomic, ed ho scoperto che questi modelli commercializzati dal mio negoziante, funzionano esclusivamente con l'ultimo modello di PlayStation, quello senza le uscite audio video RCA. Io, invece, possiedo la seconda versione della console Sony (SCPH-1002). Vorrei quindi sapere se esiste una *Action Replay* di un'altra marca che funzioni anche con il mio modello di console.
2. Sono previste le conversioni PAL di *Einhander* e *Metal Slug*?
Cordiali saluti a tutta la redazione.
Salvatore Nero

1. La notizia di una probabile incompatibilità di **Action Replay** *con i vecchi modelli di PlayStation mi giunge nuova, tant´è che con la Pro Action Replay di Datel che utilizziamo saltuariamente in redazione non abbiamo mai avuto problemi .*
2. Quando vedo vicine le parole "Einhander" e "PAL" mi irrito non poco. E´ sorprendete constatare come uno dei migliori sparatutto a scorrimento per PlayStation non sia e non sarà mai pubblicato in Europa. E dire che gli avevo dato 95% sul numero di gennaio di codesta patinata rivista, criticata da dettaglianti e distributori quando stronca ed ignorata quando loda. **Einhander** *è disponibile in America da quest´estate, in Giappone da più di un anno. A questo punto non temo di fare un torto a nessuno consigliandoti di reperire la versione NTSC (sempre che tu abbia modificato PlayStation). Nessuna notizia su* **Metal Slug.**

Cara redazione,
mi chiamo Raffaele e vi faccio i complimenti per l'ottimo lavoro che svolgete sulle pagine della migliore rivista del settore e con l'occasione vorrei porgervi alcune domande:
1. Il fatto che i giochi convertiti dal formato NTSC a quello PAL presentino schermate più strette significa che, graficamente, vanno perduti dei particolari invece visibili nei titoli originali o che lo schermo risulta semplicemente "schiacciato" e quindi meno gradevole a vedersi ?
2. Le schermate dei titoli NTSC che girano su una console PAL, attraverso adattatori e modifiche, appaiono con le famigerate bande nere?
3. Oggi si fa un gran parlare della qualità delle conversioni, mentre ai tempi del SNES non se ne faceva parola ed i voti delle recensioni non venivano minimamente influenzati da questo problema. Forse le conversioni di allora, anche se mal riuscite, risultavano più giocabili di quelle di oggi?
4. In questo senso chi è più sensibile al problema tra Sony, Nintendo e Sega?
5. A vostro giudizio quali sono le peggiori conversioni PlayStation da NTSC a PAL? E per quanto riguarda Nintendo?
Vi ringrazio per la cortese disponibilità e vi saluto cordialmente.
Di Giovine Raffaele
Lucera (FG)

1. La seconda che hai detto.
2. No, sono a tutto schermo per via dell'hardware PlayStation che "riconosce", in un certo senso, il formato del gioco e vi si "adatta" (sempre in un certo senso).
3. Non so su quale pianeta tu abbia vissuto negli ultimi 10 anni, ma tutta la stampa specializzata ha sempre tenuto conto della qualità delle conversioni per i sistemi PAL nostrani. Ricordo ancora i malcontenti suscitati dalle versioni PAL di **Sonic** *e* **ThunderForce III** *per Megadrive o da quelle di* **Final Fight** *e* **Street Fighter 2** *per SNES... Esiste una sola console che non soffre di questo problema: il GameBoy.*
4. Non sono (solo) Sony, Sega o Nintendo a dover essere sensibili al problema ma tutte le software house, Konami, Capcom e Namco in primis. Sony, in particolare, ha fatto un lavoro eccellente con **Gran Turismo** *che in versione PAL ha sì le bande nere, ma è anche più veloce della controparte giapponese. Trattasi purtroppo di caso raro...*
5. Er... vediamo... ah, sì... dunque... le peggiori conversioni PlayStation da NTSC a PAL sono... diciamo che... cioè... qual era la domanda prof.? Vabbè, meglio tacere.

Carissima redazione,
posseggo da oltre due anni il modello di PlayStation SCPH-1002, il quale ultimamente mi sta creando vari problemi nella lettura dei filmati e nel caricamento di alcuni giochi (tutti originali). Ho pensato quindi di sostituirlo col nuovo modello SCPH-7502 che però non ha più le uscite audio/video della versione 1002, per cui vi chiedo: come faccio a continuare ad amplificare l'audio della console attraverso il mio stereo senza utilizzare il cavetto audio/video (composito) in dotazione? Collegando, infatti, PlayStation al monitor, preferirei utilizzare un cavo SCART

RGB con le uscite audio separate, perché il suono del mio monitor è monofonico. Esiste un cavo con tali caratteristiche e dove lo posso trovare?
Distinti saluti
Breda Francesco

La soluzione al tuo problema esiste, caro Francesco, ed ha la forma di un cavo SCART RGB dotato di uscita separata per l'audio stereofonico via jack RCA. L'attacco del cavetto (equipaggiato anche di uscita video composito per il collegamento della famosa G-Con 45 di Namco) a PlayStation avviene mediante la presa multi out. Il cavo dei tuoi sogni è disponibile nei migliori negozi specializzati al prezzo di circa 30.000 lire.

Carissima redazione di **SPC**,
mi chiamo Raffaele, ho sedici anni e vi scrivo per porvi alcune domande a causa delle quali non so darmi pace.
1. Anche se *Metal Gear Solid* è uscito da poco, vorrei sapere se e quando uscirà una guida su SPC?
2. Ci sarà una versione PlayStation di *Time Crisis 2*?
3. Qual è la data di uscita dello straordinario (lo definisco così dopo avere visto le prime immagini del gioco da voi pubblicate) *Tiger Woods '99*?
4. Tempo fa ho sentito parlare di un seguito di *V-Rally*, è vero che uscirà? Se sì, potrà competere col grande *Colin McRae Rally* di Codemasters?
5. La nuova console Sega, Dreamcast, quanti bit ha? Avrà una *memory card*? Quale sarà il prezzo della console e quale quello dei giochi?
Tanti saluti e complimenti per la rivista.
[Firma illeggibile]

***1. Probabilmente mai. La troverai su uno dei prossimi numeri di* PowerStation*, la non-più-tanto-nuova rivista Futura dedicata esclusivamente a trucchi, guide e soluzioni dei games* PlayStation.**
***2. Namco ha prima smentito, poi ha annunciato un non meglio precisato* shooting game *compatibile con* G-Con*. Secondo voci di corridoio dovrebbe essere proprio* Time Crisis 2.**
3. Tiger Woods '99 è stato commercializzato in America lo scorso dicembre. Direi che per febbraio dovrebbe essere disponibile in formato PAL.
***4. E' vero, ma non è ancora noto quando né se potrà competere con* Colin McRae Rally.**
5. Fa sempre piacere sapere che qualcuno legge quanto scrivo in* Briefs from the Outer Worlds. *Ricapitolando, Dreamcast è la nuova console a 128bit (centoventotto bit) di Sega, commercializzata in Giappone il 27 novembre scorso al prezzo di 29.800 yen. E' dotata di* memory card *nella forma del* VMS (Visual Memory System)*, molto simile nella sostanza al* PocketStation *di Sony. La versione ufficiale di Dreamcast (mi riferisco a quella PAL) è prevista per settembre al prezzo di 400mila lire circa. I giochi a 100mila lire... forse.

Cara redazione di **SPC**,
sono un grande fan di *Ridge Racer* ed attendo con impazienza l'uscita in versione PAL del nuovo e mi auguro splendido *Ridge Racer Type 4*, vorrei perciò sapere qualcosa su questo nuovo *racing game* per PlayStation:
1. Il *JogCon* che Namco ha realizzato appositamente per questa nuova versione sarà in grado di funzionare anche con altri giochi di guida *Dual Shock* compatibili come *Gran Turismo*?
2. Namco ha in cantiere altri giochi che sfrutteranno questa periferica? Se sì, quali?
3. Secondo voi, conviene acquistare la confezione col *JogCon* o quella senza?
Grazie
Francesco Saracino
Via Internet

Per conoscere tutto, ma proprio tutto su* Ridge Racer Type 4 *(versione NTSC) ti invito a leggere l'ottima recensione che troverai qualche pagina più in là.* JogCon *non è compatibile con nessun altro racing game per PlayStation.

RIDGE RACER TYPE 4: CAPOLAVORO O PACCO? (VEDI LETTERA DI FRANCESCO)

5^A DIMENSIONE
SONY
SEGA
PC
NINTENDO

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078
VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

Dreamcast

PSX JAP

1945 STRIKER 2	149.000
BRAVE SAGA	149.000
3X3 EYES	169.000
EHRGEIZ	149.000
CILENT HILL	TEL.
GRAN TURISMO 2	TEL.
BATTLE ANGEL ALITA	149.000
BIO HAZARD DIR.CUT	149.000
BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK	149.000
FIGHTING EYES	149.000
EXODUS GUILTY	149.000
CAPCOM GENERATION	149.000
R TYPE DELTA	149.000
BUGY	149.000
RIDGE RACER 4	149.000
RIDGE RACER 4 LIMITED	239.000
DIRT CROSS	149.000
DOLPHIN'S DREAM	149.000
1 ON 1	149.000
WAKU WAKU VOLLEY	149.000
GUN BARL	149.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	159.000
GUNDAM GENERATION	149.000
JUGGERNAUT	159.000
SMASH COURT 2	149.000
VAMPIRE SAVIOR	149.000
OVERBLOOD 2	149.000
POCKET FIGHTER	149.000
PUZZLE BUBBLE 4	159.000

PSX PAL

ACTUA TENNIS 2	105.000
ACTUA SOCCER 3	105.000
APOCALYPSE	109.000
ABE'S EXODDUS	109.000
BREATH OF FIRE 3	105.000
COSTRUCTOR	109.000
COLIN MC RAE RALLY	109.000
C CONTRA	79.000
COLONY WARS	99.000
CRASH BANDICOOT 3	95.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	99.000
FORMULA 1 98	99.000
FIFA 99	105.000
GRAN TURISMO	99.000
METAL GEAR SOLID	TEL.
ISS PRO 98	109.000
KICK OFF WOLRD MANAGER	99.000
LEGEND	99.000
MEDIEVIL	99.000
MOTO RACER 2	105.000
ODT	99.000
PLAYER MANAGER	99.000
PREMIER MANAGER 98	99.000
SPYRO THE DRAGON	99.000
TENCHU	109.000
TEKKEN 3	99.000
TOCA TOURING 2	109.000
TOMB RAIDER 3	105.000
WLS 99	99.000

PSX USA

ASTEROID 3D	119.000
A BUG'S LIFE	119.000
BRAVE FANCER	129.000
BRIGANDINE	129.000
C: CONTRA ADVENTURE	119.000
COLONY WARS	119.000
COOL BOARDERS 3	119.000
CRASH BANDICOOT 3	119.000
DARKSTALKER 3	119.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	119.000
MADDEN 99	129.000
METAL GEAR SOLID	139.000
NINJA	119.000
PARASITE EVE	139.000
RUNNING WILD	119.000
TALES OF DESTINY	129.000
TOMB RAIDER III	119.000
XENOGEARS	129.000

TELEFONA PER I TITOLI NON IN ELENCO
RITIRO E VENDITA DELL' USATO
NOLEGGIO
VIDEO CD E DVD
GADGETS
GUIDE E RIVISTE

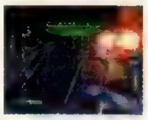
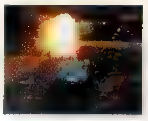
...UTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Playworld

Breaking the news from the PlayStation World

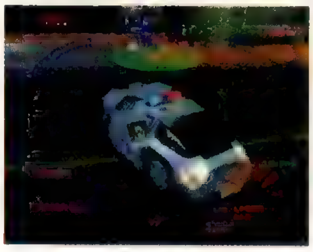
SPARATUTTO G-POLICE 2 ● **RACING** DRIVER ● **RACING** JEFF GORDON R. XS ● **RACING** RALLY CROSS 2 ● **RPG** GUARDIAN'S CRUSADE ● **SPORT** STREETBOARDERS ● **UPDATE** R/C STUNT COPTER ● **INDUSTRY** NEWS

G-Police 2: Weapons of Justice

FRA I NUOVI VEICOLI DI G-POLICE 2 SPICCA THE RAPTOR, MEZZO MECCANICO DI TERRA, CAPACE DI CAMMINARE, CORRERE E SALTARE SULLE PODEROSE ZAMPE A MOVIMENTO IDRAULICO.

DOPO I FALLIMENTARI FORMULA 1'98 E ODT ED UN PIÙ GENERALE CALO DI FORMA DENUNCIATO DA PRODOTTI COME PSYBADEK E BLAST RADIUS, PSYGNOSIS DEVE NECESSARIAMENTE INTERROMPERE UNA SORPRENDENTE SEQUENZA DI PRODUZIONI MEDIOCRI CON QUALCOSA CHE LA RICONSEGNI ALL'OLIMPO DELLE MIGLIORI SOFTWARE HOUSE EUROPEE. Dopo l'ottimo *Colony Wars Vendetta* spetta ora ad un altro seguito, di un altro sparatutto, il compito di accelerare la risalita della *softco* di Liverpool verso i fari della ribalta. Sviluppato negli studi statunitensi di Psygnosis, *G-Police: Weapons of Justice* sembra in grado di compiere la sua missione con successo. Sulla base di ciò che stampa e pubblico hanno criticato in *G-Police*, prende forma uno rinnovato *shoot'em up* tridimensionale, frutto dell'osservanza dei suggerimenti e dei consigli formulati dagli utenti del *prequel*. Buona parte delle critiche sollevate da questi ultimi, lamentavano un macchinoso sistema di controllo ed un eccessivo livello di



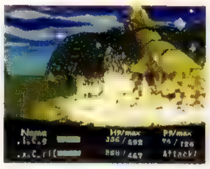
difficoltà, tali da ostacolare la piena espressione delle potenzialità ludiche insite nel prodotto. Per il seguito (il cui sviluppo ha avuto inizio proprio durante la commercializzazione del primo episodio), Psygnosis promette miglioramenti e limature, assicurando una curva di difficoltà più morbida, una progressiva distribuzione dell'ostilità durante le trenta missioni previste. Un perfezionato sistema di controllo cercherà di rendere la guida dei cinque nuovi mezzi da combattimento (d'aria o di terra) più immediata, divertente ed appagante scongiurando la frustrazione e magari anche la sindrome del tunnel carpale. Venticinque nuovi strumenti di distruzione illumineranno le scenografie futuristiche di *G-Police: Weapons of Justice* mentre un perfezionato *engine* grafico tenterà di scongiurare le esitazioni della precedente versione. Resta confermato l'accordo promozionale fra Psygnosis e Diesel stretto all'epoca del primo *G-Police* e concernente la produzione di una linea di abbigliamento (comprendente pantaloni, giacche e T-shirt) ispirata al nuovo *shooter* futuristico. Sintetizzando, *G-Police: Weapons of Justice* potrebbe essere etichettato come la versione "riveduta e corretta" del suo predecessore. Inutile sottolineare il supporto di *Dual Shock* e delle sue "vibranti" abilità. Al fine di acquistare solidità e riaffermare il proprio ruolo da protagonista in seno agli sviluppatori per PlayStation, Psygnosis ha recentemente intrapreso un delicato percorso di ristrutturazione aziendale (vedi **PlayWorld** di novembre) stabilendo altresì di allocare le risorse finanziarie disponibili nello sviluppo dei soli progetti più promettenti. *G-Police 2* dovrà dimostrare l'effettiva oculatezza delle delicate scelte operate in quel di Liverpool.

Insieme una **buona** e una **cattiva** notizia

SONY HA ANNUNCIATO (E GIÀ DIFFUSO) UN NUOVO SISTEMA DI PROTEZIONE SOFTWARE ANTI-PIRATERIA. I primi titoli a supportarlo sono *I.Q. Final* e *Poporogue* (pubblicati in Giappone nello scorso mese di dicembre). A detta di Sony, la nuova tecnologia sarà inattaccabile e nessun *MOD-Chip* sarà in grado di *bypassarla* con successo. Sebbene encomiabile ai fini della lotta contro la contraffazione del *software*, il campo di applicazione della protezione potrà indispettire anche gli acquirenti di *software* nippo-americano. Pare, infatti, che il nuovo sistema impedisca a prodotti originali importati di funzionare su console modificate in buona fede. Restate sintonizzati su queste pagine per maggiori informazioni.

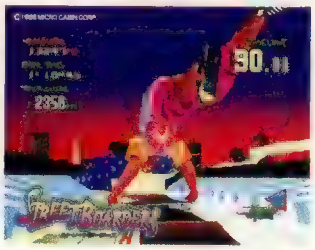
Guardian's Crusade

E' IN ARRIVO PER MARZO DA ACTIVISION UN NUOVO RPG PER SONY PLAYSTATION. Conosciuto in Giappone sotto il nome di *Knight & Baby*, *Guardian's Crusade* offre al giocatore l'opportunità di vivere le avventure di un cavaliere e del suo piccolo compagno, una creatura mistica capace di trasformarsi in 14 mostri ognuno con il suo catalogo di attacchi speciali. In omaggio al trend *tamagotchiano* alla base di *PocketStation* e di *VMS*, il videogiocatore potrà sottoporre la creaturina alle attenzioni del caso, nutrendola, rimproverandola, inviandola in missione solitaria o semplicemente coccolandola per godere dell'affetto da lei ricambiato. Sebbene non siano previsti personaggi extra da arruolare nel proprio party, il giocatore potrà comunque evocare l'aiuto di provvidenziali giocattoli concettualmente assimilabili ai *summon* di *Final Fantasy*. Ne sono previsti cinquanta, ma a differenza delle creature mistiche della serie di RPG Squaresoft, una volta evocati (non tutti, ma un massimo di tre per ogni battaglia), restano al fianco del protagonista per tutta la durata degli scontri. Ogni giocattolo vanta le rispettive abilità (offensive, difensive o curative) che il giocatore dovrà prendere in considerazione prima di operare la selezione. L'impiego di inquadrature dinamiche e di colori vivaci spettacolarizzano le scene di combattimento conferendo all'intero prodotto un look decisamente *fantasy*. In attesa della versione linguisticamente comprensibile di *Final Fantasy VIII*, *Guardian's Crusade* potrebbe rivelarsi un buon "passatempo".



StreetBoarders

LA SOFTECA DI PLAYSTATION NON PUÒ CERTAMENTE DEFINIRSI POVERA DI SNOWBOARD SIMULATORS. I recenti *Cool Boarders 3* e *X-Games Pro Boarders* sono solo gli ultimi esponenti in ordine di tempo, di un genere videoludico ormai assurto a ruolo di prodotto *mainstream*. Ebbene, la giovane *softco* giapponese Micro Cabin ha da poco commercializzato una sottile variante al genere: *Street Boarders*. Il giocatore ha la possibilità di performare svariate acrobazie a cavallo di uno dei 20 skateboard disponibili. Svariati tracciati, spaziosi e ricchi di strutture metalliche, sono teatro delle due modalità di gioco previste: *Park Mode* e *Street Mode*. La prima impone un tempo limite entro cui compiere il maggior numero di evoluzioni possibili, la cui esecuzione assegnerà un punteggio proporzionale alla loro complessità. Lo *Street Mode* permette, invece, di affrontare uno qualsiasi dei 10 percorsi di gioco al fine di studiarne le precipue caratteristiche strutturali. Electronic Arts, intanto, ha già acquistato i diritti di distribuzione del titolo di Micro Cabin nel mercato statunitense (sotto il nome di *Street Sk8er*) e si mormora che vi apporterà alcune migliorie-modifiche per renderlo conforme ai gusti degli yankee.



Midway News

GAUNTLET LEGENDS

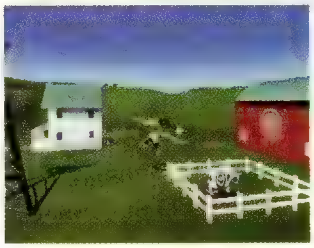
ATTESO PER MAGGIO SUI FORMATI NINTENDO 64 E PLAYSTATION, GAUNTLET LEGENDS È ESATTAMENTE CIÒ CHE IL TITOLO SUGGERISCE AI GIOCATORI PIÙ ANZIANOTTI: IL REMAKE DEL MITICO GAUNTLET DI ATARI (RICORDATE L'OSSESSIVO "THE WARRIOR IS ABOUT TO DIE"?). In veste di conversione dell'omonimo *coin-op* già commercializzato da Midway e Atari Games negli States, ***Gauntlet Legends*** conserverà presumibilmente l'accattivante miscela fra genere *action* e RPG che tanto affascinò la versione pre-massificazione. Diciamo "presumibilmente" perché nulla è praticamente noto in merito alle caratteristiche del *remake*. Di certo l'aspetto estetico si avvantaggerà della grafica poligonale e la versione mostrata recentemente alla stampa specializzata durante un meeting organizzato da Midway a San Diego, denuncia un convincente *frame rate* ed una cosmesi conforme agli standard attuali. La versione PlayStation sarà curata dal team Blam! (***Monkey Hero***) e non prevede, a differenza del *coin-op* originale e della controparte per Nintendo 64 (sviluppata direttamente da Atari), la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Solo due giocatori potranno scegliere i rispettivi alter ego (fra maghi, valchirie, guerrieri e così via) e lanciarsi nell'esplorazione di labirinti ricchi di tesori e mostri d'ogni specie. Attendete fiduciosi un aggiornamento in uno dei prossimi numeri di SPC.

PAPERBOY (!)

INSIEME A GAUNTLET LEGENDS, PAPER BOY È IL SECONDO REMAKE TARGATO MIDWAY E PREVISTO PER PLAYSTATION, A SFRUTTARE I DIRITTI ATARI. Commercializzato, infatti, da Atari nel 1984, il *coin-op* ***PaperBoy*** metteva nelle mani del giocatore un manubrio di bicicletta uguale a quello usato dal protagonista del videogioco: il *paper boy*, il ragazzo che consegna i giornali a domicilio a cavallo della sua BMX. In breve, lo scopo del gioco era pedalare lungo una strada di quartiere lanciando giornali verso le case degli abbonati lì residenti. Il gioco richiedeva che si centrasse la cassetta della posta di ognuno, evitando di cozzare con pedoni, cani, falciatrici (!) ed altri ostacoli sparpagliati per la via. Ebbene, pare che neanche la crisi dell'editoria sia riuscita a fermarlo. ***PaperBoy*** si appresta, infatti, ad approdare all'anno 1999 vestito di scintillante grafica tridimensionale. Merito del team di sviluppo High Voltage Software, responsabile di ***NBA Jam*** e ***Ruiner*** per Atari Jaguar nonché della conversione di ***Tempest X*** per PlayStation. Il suo compito sarà quello di imprimere la giusta svolta innovativa alla struttura di gioco, senza limitarsi a riproporne la vecchia *tel quel*, sebbene ingrassata con gli effetti speciali tridimensionali del caso. Altrimenti, sarebbe meglio che ***PaperBoy*** rimanesse immacolato nei nostri ricordi d'infanzia, salvaguardandone la memoria. Di tempo a disposizione ce n'è in abbondanza considerata la data di commercializzazione prevista per la fine del 1999 e le idee non dovrebbero mancare. SPC ne riparlerà in futuro, sicuramente...

R/C STUNT COPTER

A DIFFERENZA DELLA RESTANTE LINE UP SHINY (MESSIAH ED EARTHWORM JIM 3D), R/C STUNT COPTER VERRÀ PUBBLICATO SOTTO ETICHETTA MIDWAY NON INTERPLAY. Il motivo di questa decisione è oscuro, ma, considerata la non propriamente rosea salute della softco di Brian Fargo (vedi **Industry News**), la scelta non può che definirsi "provvidenziale". Previsto inizialmente per il mese di marzo di quest'anno, ***R/C Stunt Copter*** verrà comunque commercializzato solo a giugno. Complici un team di sviluppo dalle dimensioni ridicole (due unità) rispetto alle attuali tendenze e l'esigenza di introdurre un numero sufficiente di missioni diversificate, ***R/C Stunt Copter*** non vedrà la luce fintanto che non sarà reso più appetibile alle masse. A tale scopo, parte del team Shiny reduce dal lavoro su ***Wild 9***, ha affiancato Robert Suh (leader del progetto) e Charles Bloomer (*designer* ed animatore), per darvi man forte e portare a termine il lavoro entro il tempo prestabilito. Nuove missioni incentrate sulla raccolta di determinati oggetti e sul superamento di diverse prove di abilità sono state introdotte al fine di diversificare l'esperienza ludica, pur conservando le sofisticate *routine* comportamentali degli elicotteri radiocomandati virtuali. Come denunciano le nuove foto distribuite da Shiny e pubblicate su queste pagine, le scenografie di gioco appaiono completamente rielaborate, conferendo a ***R/C Stunt Copter*** un look decisamente accattivante. Per ulteriori informazioni a riguardo, consultate lo speciale *E3* pubblicato sul numero di luglio/agosto di SPC...Non è cambiato poi molto da allora.



R/C STUNT COPTER HA ASSUNTO UN LOOK TOTALMENTE DIFFERENTE...

IMPORTAZIONE DIRETTA

DraGoN Game

Via Grigna N°10
CANZO (CO)

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tel/Fax:031/684085

ACCESSORI:
Joypad L 20.000
Action replay L 65.000
Memorycard15 L 20.000
Memorycard120L 40.000
Dual shock L 40.000
Multitap L 69.000
Jolt pack L 29.000
Cavo scart L 15.000

GIOCHI :
Alundra ita L.85.000
B. f. musashiden L99000
Breath of fire 3 L.95.000
Bust a move3DX L75000
Bomberman world DISP.
Colin McRae L.89.000
Crisis beat L.119.000
Dead or alive L.84.000
Discworld 2 L.79.000
Dragon ball Z22 L89.000
Eihnander DISP.
Final fantasy 8 PRENOT.
Formula 1 97 L.85.000
Formula 1 '98 DISP.
Fighting force L.79.000
G-darius JAP L.119.000
Guilty gear DISP.
Gran turismo pal L.89.000
Granstream saga L.109.000
I.S.S. pro 98 L.99.000
Mortal Kombat 4 L.99.000
Metal gear solid USA DISP.
N20 L.89.000
Ninja L.99.000
NBA live 98 L.75.000
Parasite eve USA L.135.000
Pocket fighter JAP L.109.000
Premier manager 98 L.79.000
Point blank L.75.000
Resident evil 2 L.79.000
Rage racer L.79.000
Rival schools L.139.000
Soul divide DISP.
Street fighter coll. L99.000
Sensible soccer2000 L99.000
Street fighter EX+ L115.000
Super adventure Rockman
3 cd-rom JAP L.99.000
Silouette mirage TEL.
Tekken 3 PAL L.89.000
Total nba 98 L.74.000
Thunderforce5 JAPL129000
Tomb rider 2 L.79.000

TELEFONACI PER I TITOLI NON IN LISTINO E PER CONOSCERE LE ULTIME NOVITA'

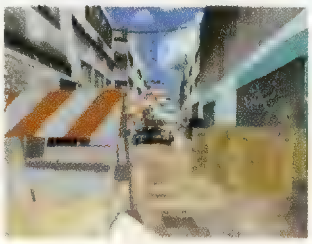
DISPONIBILI CHIP PER MODIFICA UNIVERSALE IN OFFERTA!!!!!!!

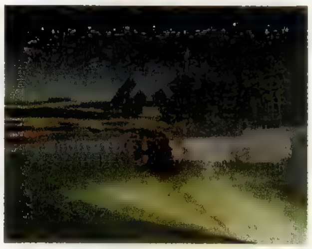
ALZA LA CORNETTA E CHIAMACI A MANETTA
IL TUO DREAMCAST TI ASPETTA!!!
AD UN PREZZO INCREDIBILE.............

Racing News

DRIVER

ANNUNCIATO PER LA PRIMA VOLTA SUL NUMERO DI OTTOBRE DI SPC, DRIVER (BY REFLECTIONS) PUÒ ESSERE DEFINITO COME LA VERSIONE TRIDIMENSIONALE DI GTA O COME L'INTERPRETAZIONE OCCIDENTALE DI RUNABOUT DI CLIMAX ENTERTAINMENT (CFR. SPC#39). Reflections preferisce definire ***Driver*** come l'opportunità di vivere in prima persona le scene d'inseguimento più spettacolari dei telefilm polizieschi degli anni 70. Al pari di ***Runabout, Driver*** prevede una totale libertà di movimento senza limiti di direzione, velocità e tempo. I modelli tridimensionali delle maggiori metropoli americane come Los Angeles, San Francisco e New York denunciano una sorprendente similitudine con le controparti reali, al punto tale che alcuni giocatori potranno avvantaggiarsi delle loro effettive conoscenze topografiche. Ogni città vanta 150 miglia di asfalto digitale distribuito sulla base dei reali intrecci di strade, superstrade e vicoli (con annessi bidoni, scatolame vario, rifiuti). Un enorme lavoro di ricerca ha consentito di conferire verosimiglianza ad ogni angolo delle strade. Routine comportamentali spaventosamente realistiche esaltano il modello di guida delle massicce *muscle car* americane. Al momento di andare in stampa, Reflections ha annunciato di aver stretto accordi con un misterioso produttore che provvederà alla commercializzazione del titolo entro i primi mesi del 1999. Frutto dei due anni di lavoro del team reso celebre dalla serie di ***Destruction Derby, Driver*** si arrampica sempre più velocemente verso la vetta della lista dei titoli più attesi di SPC (evitate di inebetirvi guardando le foto. Avete tutto SPC da leggere...).

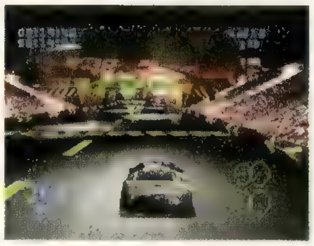




SARÀ UN'IMPRESSIONE, MA ABBIAMO IL SOSPETTO CHE I REFLECTIONS NON SIANO PROPRIO DEI PILOTI PROVETTI: PRIMA LA SERIE DI DESTRUCTION DERBY, ADESSO DRIVER...

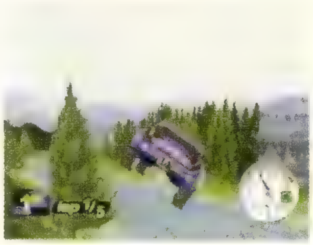
JEFF GORDON RACING XS

ESISTE UNA SOLA E SOSTANZIALE DIFFERENZA FRA JEFF GORDON RACING XS E LE ALTRE PRODUZIONI LICENZIATARIE DEI NOMI DEI FAMOSI CAMPIONI SPORTIVI DEL MONDO. Il ventisettenne Jeff Gordon (leader della classifica NASCAR nonché vincitore di due campionati Winston consecutivi) è un vero appassionato di videogiochi. Da ***Night Driver*** per Atari 2600 al recente ***Gran Turismo*** per PlayStation (*"Ho giocato a **Gran Turismo** fintanto che non ho vinto la Castrol Supra GT. A quel punto vincere è diventato troppo facile"* ha dichiarato il campione in un'intervista pubblicata sul mensile americano *Next Generation*), buona parte delle simulazioni corsistiche prodotte dall'industria è passata sotto le sue dita. Il suo contributo allo sviluppo di ***Jeff Gordon Racing XS*** è stato pertanto sostanziale, concedendo al team responsabile (ASC) l'opportunità di ricevere i consigli e suggerimenti di un *beta tester* d'eccezione. A dispetto delle premesse, ***Jeff Gordon Racing XS*** non è una simulazione di gare NASCAR né un *racing game* tradizionale. Ambientati nel futuro, i circuiti nascono più da esigenze di spettacolarità che di verosimiglianza. Curve paraboliche assurde, gincane spacca cerchioni e sorprendenti *loop* circolari ispirati a ***Sonic*** o alle montagne russe, anelano a garantire un modello di guida divertente ed appagante, sotteso da *routine* comportamentali realistiche. Un sistema di danneggiamento dinamico della carrozzeria, promette ripercussioni sulla manovrabilità del mezzo. Le riparazioni avvengono *on the fly* passando su apposite bande colorate disegnate sull'asfalto (***F-Zero*** *docet*). L'intelligenza artificiale si promette estremamente curata, in virtù della particolare attenzione di Jeff Gordon a questo delicato aspetto della simulazione. Previsto per febbraio/marzo, ***Jeff Gordon Racing XS*** è solo la prima di una serie di simulazioni corsistiche basate sull'accordo siglato con Gordon e della durata di cinque anni. ASC spera di costruire intorno al *franchise* una ricca serie di progetti per Sony PlayStation e non.



PER LA SERIE "I MISTERI DELLA VITA", PERCHÉ PRENDERE LA LICENZA DI UN PILOTA NASCAR PER REALIZZARE UN GIOCO DI GUIDA FUTURISTICO???

RALLY CROSS 2



COMMERCIALIZZATO NEL MESE DI MARZO DEL 1997, RALLY CROSS FU INDUBBIAMENTE UNO DEI MIGLIORI SIMULATORI DI RALLY PER IL SISTEMA SONY. Solo, nel panorama di *racing game* rallistici per PlayStation, non doveva competere con prodotti del calibro di ***V-Rally*** di Infogrames (giugno '97) o ***Colin Mc Rae Rally*** di Codemasters (settembre '98), indiscusse pietre miliari del genere con cui ***Rally Cross 2*** è oggi destinato a scontrarsi. 989 Studios (l'allora Sony Interactive Studios of America), ha per l'occasione perfezionato un già sorprendente *engine* grafico, allargato la carreggiata delle piste, perfezionato le routine comportamentali, introdotto le variazioni atmosferiche del caso, ricostruito il parco macchine con otto nuove vetture e, soprattutto, allestito un interessante *editor* di tracciati. Se le modifiche apportate a ***Rally Cross 2*** saranno sufficienti ad immunizzarlo dalla concorrenza di ***Colin Mc Rae Rally*** (del quale Codemasters pare stia sviluppando un seguito), lo saprete solo leggendo l'esaustiva recensione sul prossimo numero di SPC.

ACTION GAME
VIDEOGAMES AND
COMPUTER SHOP
ACTION GAME vi augura BUONE FESTE!
GIOCHI PlayStation
a partire da lire
29.000
PlayStation
DUAL SHOCK
249.000
PlayStation
DUAL SHOCK + modifica universale + cavo scart
309.000
PlayStation
DUAL SHOCK
+ 2° joypad
+ memory card
299.000
PlayStation
DUAL SHOCK
+ 2° joypad
+ memory card
+ modifica universale
+ cavo scart
359.000
ACCESSORI -telefonare
- MEMORY CARD PLAYSTATION L. 19.000
- MEMORY CARD SONY L. 29.000
- MEMORY CARD 120 blocchi L. 49.000
- MEMORY CARD 360 blocchi L. 69.000
- MEMORY CARD 720 blocchi L. 89.000
- MULTI PLAYER x giocare in 4 L. 59.000
- JOYPAD PLAYSTATION L. 19.000
- JOYPAD SONY L. 29.000
- DUAL SHOCK ANALOGICO da L. 39.000
- JOYSTIK DA TAVOLO da L. 59.000
- PISTOLA GUN-CON L. 89.000
- PISTOLA SCORPION L. 49.000
- ACTION REPLAY XTREME L. 59.000
- ACTION REPLAY XPLORER L. 99.000
- ACTION REPLAY DATEL L. 99.000
- PRESA SCART RGB STEREO L. 29.000
- ESTENSIONE CAVO JOYPAD L. 15.000
- CAVO LINK 2m. L. 19.000
- BORSA PER PSX IMBOTTITA da L. 39.000
- GIUBBINO INTERACTOR VIBRANTE L. 99.000
OFFERTA ACCESSORI
PlayStation
29.000
MEMORY CARD ORIGINALE SONY
1Mb, 15 BLOCCHI DI MEMORIA
19.000
MEMORY CARD COMPATIBILE
1Mb, 15 BLOCCHI DI MEMORIA
JOYPAD ORIGINALE SONY
SCPH-1080
29.000
JOYPAD ORIGINALE SONY
SCPH 1080
19.000
PlayStation
PlayStation
PROSSIMAMENTE
SUI VOSTRI SCHERMI
Dreamcast
DISPONIBILE DAL 20 NOVEMBRE
- Sega rally 2
- July
- Godzilla
- Seventh cross
- Pen pen ice Tricelion
- Virtua Fighter 3
- War turb
- Sonic adventure 17-12
- Super monaco GP 23-12
Dreamcast TM
VENDIAMO
E
RITIRIAMO
MATERIALE
USATO
MODIFICA
UNIVERSALE
50.000
MODIFICA + cavo scart
69.000
SI EFFETTUA IN 10 MINUTI
ACTION GAME 1
via Lecco, 2 - MILANO
02- 20 43 300
ACTION GAME 2
via Col di Lana, 2 -MILANO
02- 89 42 07 32
ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME

Capcom News

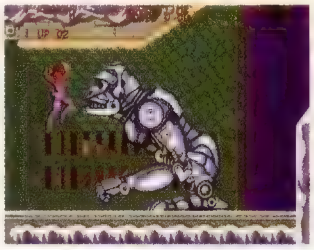
MEGAMAN LEGENDS TRON AND THE SERVEBOTS

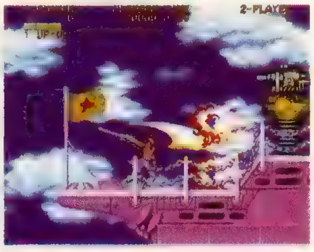
UNO DEI PIÙ FAMOSI FRANCHISE DI CAPCOM, GLI ACTION GAMES DELLA SERIE MEGAMAN (ROCKMAN IN JAPAN), È STATO RECENTEMENTE SOTTOPOSTO AD UN TOTALE STRAVOLGIMENTO CONCETTUALE CHE HA DETERMINATO LA NASCITA DEL PRIMO ACTION-RPG TRIDIMENSIONALE DEDICATO AL GIOVANE ANDROIDE BLU, AL SECOLO MEGAMAN LEGENDS. Dopo i discreti ***Megaman 8*** e ***Megaman X4***, la serie si evolve verso la nuova dimensione presentando la medesima scissione narrativa alla base delle due serie parallele concluse con i due prodotti di cui sopra. ***Megaman 8*** e ***Megaman X4*** passeranno pertanto alla storia come gli ultimi esemplari dell'era bidimensionale di Megaman. Spetta ora a ***Megaman Legends: Tron and the Servebots*** il ruolo di *spin-off* della saga. Nel ruolo di Tron Bonne, misteriosa ragazza androide comparsa per la prima volta in ***Megaman Legends***, il giocatore dovrà affrontare le nuove insidie del caso, riproposte con la medesima formula tridimensionale dell'episodio parallelo. Differenza sostanziale rispetto a quest'ultimo, risiede nella facoltà concessa al giocatore di controllare i *Bomb Bonnes*, i massicci robot affrontati invece da Megaman nel corso dell'avventura a lui dedicata. Sebbene Capcom non abbia divulgato alcuna data ufficiale circa la commercializzazione di *Tron and the Servebots*, il buono stato di avanzamento del progetto denunciato dalle foto qui pubblicate colloca entro i primi mesi di quest'anno il potenziale periodo del lancio.

IL RITORNO DI MEGAMAN: EHM, ERANO IN TANTI A SENTIRNE LA MANCANZA?

FINAL FIGHT REVENGE

SONO PASSATI DIVERSI ANNI DA QUANDO CODY, GUY E HAGGAR SI FACEVANO STRADA A SUON DI CALCI E PUGNI NEL PICCHIADURO A SCORRIMENTO FINAL FIGHT DI CAPCOM. Sviluppato per il mercato coin-op, ***Final Fight*** ebbe il privilegio di rivestire il ruolo di una delle *killer application* per l'allora rivoluzionario SNES di Nintendo. Il successo fu eclatante, ma dopo diverse riedizioni mediocri, la serie giunse al termine stremata, soffocata dall'incapacità di Capcom di impreziosirne la meccanica di gioco con soluzioni ludiche sufficientemente innovative. Ebbene, a dispetto delle premesse, ***Final Fight Revenge***, il nuovo *coin-op* di Capcom basato su System 11 (e sviluppato dalla divisione americana del colosso nipponico), non è, ripetiamo, non è un *beat'em up* a scorrimento. Nonostante le potenzialità del *franchise* di rilanciare un genere ludico di cui solo Sega con ***Spike Out*** sembra curarsi, Capcom ha avuto la brillante idea di trasformarlo in un classico picchiaduro ad incontri con Cody, Guy e Hagger nel novero dei lottatori previsti. Basato sul medesimo *engine* grafico di ***Rival Schools, Final Fight Revenge*** sembra essere carente tanto sul piano ludico quanto su quello meramente cosmetico. Coloro che ne hanno provato la versione semi definitiva ne sono rimasti profondamente delusi interpretando la prevista trasposizione per PlayStation come un calo di stile della *softco* nipponica.





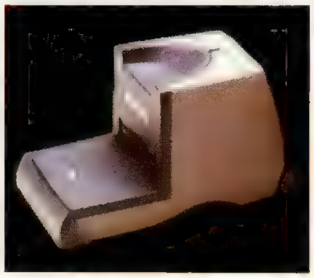
STRIDER 2

SECONDO ALCUNE INDISCREZIONI CAPCOM STAREBBE SVILUPPANDO IL SEQUEL DI STRIDER, STORICO GIOCO D'AZIONE BIDIMENSIONALE USCITO IN SALA GIOCHI NEL 1989 E CONVERTITO PER LA MAGGIOR PARTE DEI SISTEMI CASALINGHI DELL'EPOCA. La decisione di riproporre oggi un seguito, sarebbe nata dalla notevole popolarità acquisita dal suo agile protagonista all'epoca del suo novero fra i lottatori del *beat'em up* ***Marvel vs. Capcom***. Sebbene non siano attualmente noti quali elementi dell'episodio precedente verranno riproposti in ***Strider 2***, la formula di gioco dovrebbe avvantaggiarsi dell'impiego della grafica tridimensionale. Nonostante la data di distribuzione di ***Strider 2*** in oriente non sia stata ufficialmente annunciata, una commercializzazione nel mese di marzo (periodo durante il quale gli *otaku* giapponesi festeggeranno il decennale del gioco) appare credibile. Per quanto riguarda un'auspicabile conversione per i sistemi domestici, dovremo attendere ulteriori informazioni in merito all'*hardware* supportato dalla versione *coin-op* (Naomi o System 11?). Qualora Capcom optasse per System 11, una trasposizione per PlayStation diventerebbe altamente probabile. In caso contrario (ergo Naomi), sarebbe Dreamcast il sistema candidato ad accogliere l'edizione 1999 del mitico *action game* di Capcom.

Spazio Hardware

INTERACT LANCIA DEXDRIVE

ANNUNCIATA PER LA PRIMA VOLTA SUL NUMERO SETTEMBRINO DI SPC, LA NUOVA PERIFERICA DI INTERACT (AZIENDA STATUNITENSE NOTA PER LA LINEA GAME SHARK - AKA ACTION REPLAY IN EUROPA), DEXDRIVE, È STATA UFFICIALMENTE COMMERCIALIZZATA NEGLI STATES AL PREZZO DI 39.99 DOLLARI (POCO PIÙ DI 60MILA LIRE). Disponibile sia per Nintendo 64 che PlayStation, *DexDrive* consente di archiviare nell'*hard-disk* del proprio PC i dati conservati su *memory card*. Il **Dexplorer**, un pratico e funzionale programma venduto in *bundle* con la periferica (insieme ad un *floppy disk* contenente un centinaio di salvataggi), consente, attraverso semplici operazioni di *cut&paste*, di trasferire, duplicare o cancellare i file gestiti via *Windows 95* (e riconoscibili dall'estensione .gme). Ma l'applicazione più interessante nonché rivoluzionaria di *DexDrive* risiede nella possibilità di sfruttare Internet come canale di trasferimento dati fra gli utenti di tutto il globo. I videogiocatori dotati di PC e di *Internet account* avranno la possibilità di scambiarsi le rispettive posizioni salvate inviando i file come allegati di *e-mail* o postandoli sui *newsgroup*. InterAct ha già aperto un sito ufficiale (www.dexchange.net) colmo di salvataggi relativi alle ultimissime novità ludiche. Da ***Castlevania*** ad ***Einhander***, da ***Metal Gear Solid*** a ***Tomb Raider 3***, da ***Crash Bandicoot 3: Warped*** a ***Gran Turismo***, l'elenco disponibile (corredato di note esplicative sui contenuti dei vari *file*) sembra capace di soddisfare le richieste di tutti gli utenti in difficoltà, offrendo partite salvate a gioco concluso o già sottoposto alle gabole di *Action Replay* (pertanto, anche chi non possedesse quest'ultima periferica potrà implicitamente beneficiarne). Già diverse *e-zine* come *PlayStation MAX* (www.console-city.com/psx/) stanno allestendo pagine *web* dedicate alla raccolta e alla diffusione dei dati prelevati a mezzo *DexDrive* e non è utopistico prevedere una diffusione a macchia d'olio del fenomeno. Al momento di andare in stampa, Datel, azienda inglese importatrice dei prodotti InterAct, non ha annunciato nulla in merito al piano di commercializzazione di *DexDrive* in Europa. Per maggiori informazioni su DexDrive e sul suo funzionamento, SPC vi invita ad approdare sul sito www.interact-acc.com/console/sony/sv-1128.html



INTERACT

FORSE IN QUESTO MODO FINALMENTE NON FINIREMO IN DIECI MINUTI LO SPAZIO DISPONIBILE SU MEMORY CARD...

5 MILIARDI DI VITE DIPENDONO DA TE.

Con Rainbow six al comando di una forza multinazionale combatti il terrorismo internazionale. Crea un team scegliendo tra un gruppo di 20 forze speciali operative. Le missioni prendono forma all'interno di scenari 3D dove è possibile valutare le posizioni di attacco degli uomini grazie alle mappe perfettamente configurate.

- Nessun dettaglio è stato trascurato, le ambientazioni vanno da Parigi al Congo, al mare del Nord.
- Oltre 200 movimenti individuali, più di 250 effetti sonori.
- Lo spazio e le strutture 3D ti immergono in un eccitante mondo di intrighi, suspense e azioni ad alta intensità.

Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

Industry News

VIRGIN: FINE DI UN'ODISSEA

LA NOTIZIA CIRCOLAVA GIÀ DALLO SCORSO MESE DI AGOSTO. Il consorzio finanziario capeggiato da Tim Chaney ha messo le mani su ciò che resta di Virgin Interactive. Da quando il gruppo Spelling Entertainment (facente capo a Viacom) ha annunciato la messa in vendita della *software house* europea (più di 20 mesi fa) o meglio, delle sue singole componenti, GT Interactive, EIDOS e un po' tutti i protagonisti dell'industria hanno mostrato interesse, fatto promesse, per poi ripensarci all'ultimo momento. Solo Electronic Arts è riuscita a portarsi a casa una grossa fetta della torta acquistando Westwood Studios (noti per la serie ***Command & Conquer***) ed altre affiliate minori (tra cui Paradox, orfana del suo ***Thrill Kill***). Ebbene, nei primi giorni di novembre 1998, Chaney ha perfezionato il contratto d'acquisto con Viacom e sarà pertanto lui a guidare la *softco* europea (e i suoi uffici in Spagna, Francia, Germania, Italia, Giappone e Australia. Restano in mano a Viacom quelli americani che liquiderà entro l'anno) verso il terzo millennio. Il processo di ristrutturazione non sarà comunque indolore e già si prospettano i primi licenziamenti. "*Dobbiamo necessariamente ristrutturare la società perché questa è una società capace di generare 200 milioni di dollari all'anno*" ha commentato Chaney sulle pagine del settimanale inglese *CTW*. E ancora. Pare che Virgin abbia in corso una trattativa con Interplay (vedi sotto) mirante al raggiungimento di un accordo in campo distributivo mentre è già siglata l'acquisizione dei diritti per l'Europa di due importanti conversioni Capcom per GameBoy Color: ***Resident Evil*** e ***Street Fighter EX Alpha*** previsti per la primavera del 1999.

TIM CHANEY, LA NUOVA FACCIA DI VIRGIN. (FONTE PIC: CTW)

L'ANTITRUST FRENA SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

DURANTE LA PRIMA SETTIMANA DI DICEMBRE, LA COMMISSIONE EUROPEA HA RESO NOTO CHE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE È PRONTA A MODIFICARE LA PROPRIA POLITICA DI LICENZIAMENTO DEL SOFTWARE PLAYSTATION NEL MERCATO EUROPEO. Fino ad oggi, le *software house* terze parti dovevano ottenere l'approvazione di Sony Europe prima di avviare la campagna di commercializzazione dei propri prodotti nel Vecchio Continente, approvazione che, secondo alcuni, avveniva secondo criteri in qualche modo non conformi alle leggi dell'*antitrust* in materia di monopolio. In questo modo, la divisione europea del colosso nipponico avrebbe ostacolato la serena competizione fra società operanti sul medesimo mercato, determinando uno squilibrio nel regime di concorrenza perfetta. Grazie alle indagini compiute dalla Commissione Europea, coadiuvate dalla Commissione Britannica sui monopoli e le fusioni societarie, le cose sono destinate a cambiare. D'ora in avanti, non sarà più necessario attendere l'autorizzazione di Sony Computer Entertainment Europe prima di commercializzare un prodotto sul territorio europeo. SCEE dovrà limitarsi esclusivamente a verificare che il prodotto sia conforme alla sua piattaforma in virtù di "chiare e non equivoche specificazioni nonché secondo criteri ben definiti". Decade, inoltre, la regola che impediva ai licenziatari di affidare ad altre ditte, estranee a Sony, il compito di manifatturare i loro prodotti. Chissà che questo non comporti finalmente la pubblicazione di *Einhander* in Europa...

INTERPLAY IN CRISI

MALGRADO L'ENORME INVESTIMENTO IN MARKETING E PUBBLICITÀ TESO A GARANTIRE IL SUCCESSO DI WILD 9 PER PLAYSTATION, IL PLATFORM GAME 3D SVILUPPATO DA SHINY HA DECISAMENTE DELUSO IN TERMINI DI VENDITE (E IN TERMINI LUDICI) CONTRIBUENDO AD UNA PIÙ GENERALE CRISI ECONOMICA DI INTERPLAY. Il titolo in questione ha esordito collocandosi al di sotto dei primi 40 posti delle classifiche di vendita multiformato e al 21° di quelle relative alle vendite per console. Al 30 settembre 1998, le perdite di Interplay ammontavano a circa 15 milioni di dollari. Vatti a fidare di Dave Perry... Oltre alla mediocre *performance* di ***Wild 9***, Brian Fargo, presidente di Interplay, indica il ritardo nella commercializzazione di ***Fallout 2*** (PC) e ***Messiah*** (scivolato da Natale a marzo-forse-aprile-chissà), come concausa del buco finanziario. Inutile dire che il processo di ristrutturazione tempestivamente avviato nella prima settimana di novembre, ha visto l'allontanamento forzato di 55 dipendenti dalla sede statunitense di Interplay ed altri 8 da quella europea (per lo più produttori e *beta tester*). Nel tentativo di arginare la crisi, Sean Brennan (ex-amministratore delegato in Virgin) è stato invitato ad offrire i suoi servigi in veste di amministratore delegato di Interplay Europe. Dopo il battibecco occorso con Virgin in merito ad una sua presunta inottemperanza alle obbligazioni contrattuali (da cui il *forfait* avvenuto all'inizio del 1998), Brennan sembra voler ricominciare in grande stile, con l'obiettivo di aiutare Interplay a risollevarsi dalla crisi. A detta di Brennan "*Interplay denuncia ottime potenzialità di crescita in Europa nel lungo periodo ed ho intenzione di aiutarla a raggiungere questo obiettivo*".

SEAN BRENNAN: MANAGING DIRECTOR DI INTERPLAY.

CURLY MONSTERS START-UP

CONTINUA L'ESODO DI PERSONALE PSYGNOSIS DALLA SEDE DI LIVERPOOL DELLA STORICA SOFTWARE HOUSE INGLESE. A seguito dei recenti licenziamenti operati da Psygnosis finalizzati al recupero dei fondi necessari per "garantirsi un futuro brillante come *software house*" e solidificare la sua posizione come uno dei maggiori sviluppatori "nell'ambito di Sony Corporation", sei membri dei team responsabili di ***Colony Wars, wipEout 1*** e ***2*** nonché ***wipEout 64***, hanno deciso di abbandonare l'azienda per crearne una in proprio. Spiccano fra i sei, Andy Satterthwaite e Nick Burcombe, rispettivamente produttore e *game designer* noti per aver pesantemente contribuito allo sviluppo di ***wipEout 2097***. La nuova *softco* ha già un nome ed una sede legale: si chiama Curly Monsters ed è ubicata in quel di Birkenhead, piccola cittadina inglese a pochi chilometri da Liverpool (sede di Psygnosis). E' noto che il primo progetto del giovane team sarà un gioco per PlayStation (i cui dettagli sono ancora ignoti), ma è ancora avvolto nel mistero il soggetto economico che provvederà alla pubblicazione del titolo (col quale Curly Monsters sembra aver già stretto i primi accordi).

PocketStation

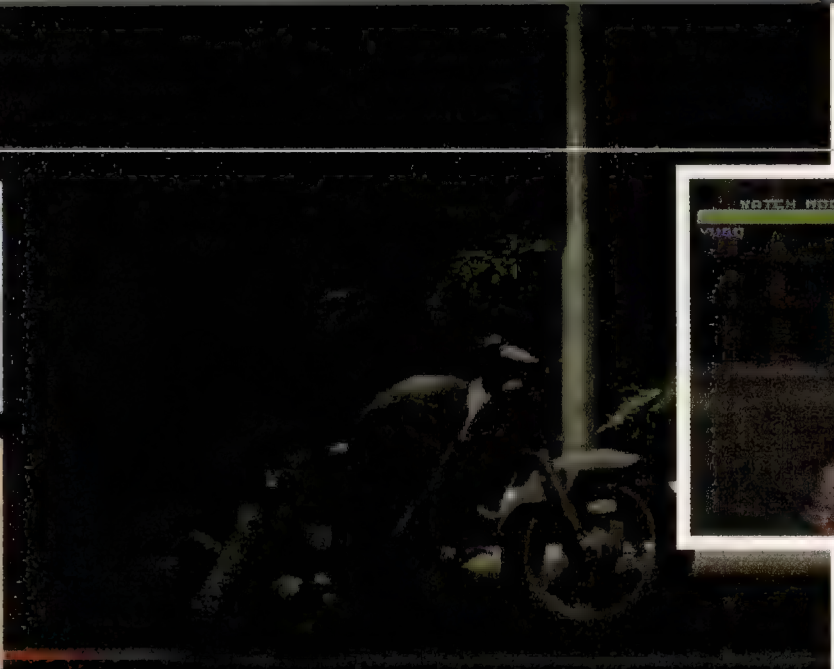
rinviato al 23 gennaio

LA DATA DI COMMERCIALIZZAZIONE DEL PDA (PERSONAL DIGITAL ASSISTANT) SONY IN GIAPPONE, OVVERO DI POCKETSTATION, È SCIVOLATA DAL 23 DICEMBRE 1998 AL 23 GENNAIO 1999. La versione USA è ora prevista per giugno. Sembra che il motivo dello slittamento dipenda da alcune difficoltà incontrate da Sony nella produzione di un numero sufficiente di *PDA* da soddisfare l'elevata domanda già espressa dagli *otaku* nipponici. Pur di non lasciare nessuno a bocca asciutta, Sony ha preferito posticipare. Con buona probabilità, la versione europea di *PocketStation* sarà disponibile nei negozi nostrani verso settembre o addirittura il prossimo Natale.

KaPS
THE 3000 TECH
KinG
Kross
Ariete
Ariete Informatica
Milano +39 02 4820 5816
Fax +39 02 4820 5818
Napoli +39 081 246 2211
Fax +39 081 246 2222
www.arieteinformatica.com
Kross
the dead line
of
your imagination
Be a
King
Those bad guyes are now really upset
We're really Upset
xbeppe@tin.it
Stefy Baù - Sales dept
#!% - Alba - Tech dept.
Paola - Sales dept

VOLANTE SHOCKDRIVE
-VOLANTE ANALOGICO VIBRANTE
-COMPATIBILE DUALSHOCK
-COMPATIBILE PSX/N64/SS
Sedile Massager Seat Shock
-SEDILE VIBRANTE
-COMPATIBILE DUALSHOCK
-COMPATIBILE PSX/N64
ATOMIC
ACCESSORIES
ATOMIC
Vibrazio

NOVITÀ:
TWIN SHOCK
-JOYPAD ANALOGICO
-VIBRANTE
-COMPATIBILE DUALSHOCK
DUAL PLAY STICK
ATOMIC ACCESSORIES
Dual Play Stick
-COMPATIBILE TWIN SHOCK
-COMPATIBILE DUALSHOCK
-COMPATIBILE STANDARD JOYPAD
oni Totali
INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI)

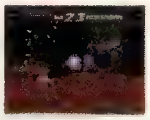


Kensei: Sacred Fist

Pare quantomeno bizzarro che la medesima *software house* responsabile dell'originale *stealth game Metal Gear Solid* e di *Silent Hill*, l'unico *horror adventure* che si preannuncia davvero competitivo rispetto all'offerta Capcom, stia realizzando un "comunissimo" *beat'em up* ad incontri. Sarà l'origine statunitense del progetto, ma ***Kensei: Sacred Fist*** non promette neanche l'ombra di un'innovazione sostanziale. A giudicare dalle prime impressioni di SPC, la resa dei lottatori appare comunque soddisfacente e più in generale, la meccanica di gioco sufficientemente appagante. I morbidi lineamenti ottenuti in virtù di un impiego oculato delle ombreggiature richiamano alla memoria la semplicità cosmetica dei combattenti del primo ***Tekken*** di Namco. Fra i personaggi selezionabili non mancano le giovani lottatrici, meno procaci di quelle di ***Dead or Alive***, ma comunque vestite con indumenti adeguatamente attillati. Il sistema di combattimento appare incredibilmente semplice e ad una prima analisi del prodotto il numero di mosse performabili sembra sotto la media. La possibilità di inanellare una serie di mosse in sequenza lascia comunque adito all'esecuzione di *combo* complesse e devastanti. Il modello di combattimento proposto in ***Kensei*** è imperniato sulla tecnica delle parate e delle contromosse. Ogni personaggio vanta le sue precipue tecniche difensive su cui costruire i rispettivi contrattacchi. Inutile sottolineare che quest'aspetto suggerisce un interessante coefficiente tecnicistico, in qualche modo confrontabile a quello offerto da ***Tobal 2*** di Squaresoft (che mai vedremo in Italia). Di conseguenza, le prese tenderanno a giocare un ruolo fondamentale nel corso degli incontri. Nessuna novità, inoltre, dal fronte delle opzioni. *Normal*, *Versus*, *Survival* e *Time Attack* sono le classiche modalità di gioco previste, insieme al *Training mode* utile per indagare le *combo* performabili da ogni personaggio ed impratichirsi nella loro esecuzione. Dal punto di vista sonoro, ***Kensei*** sembra all'altezza degli standard attuali con realistici scricchiolii d'ossa ed agghiaccianti grida di dolore. Minato dalla scarsa originalità del tutto, ***Kensei*** investe le sue speranze di longevità nei 12 lottatori segreti previsti da Konami proprio a questo scopo. Nulla di nuovo (ancora), ma sicuramente indispensabile per soddisfare le esigenze più basilari del videogiocatore medio, stimolandolo alla risoluzione del gioco con tutti i personaggi standard previsti. Sebbene ***Kensei: Sacred Fist*** sia destinato ad uscire sconfitto da paragoni con *beat'em* up del calibro di ***Tekken 3***, non è improbabile che qualcuno trovi nella sua semplicità ed immediatezza un valido incentivo all'acquisto.

L'USO ABBONDANTE DEL GOURAUD SHADING CONFERISCE MORBIDEZZA E SOLIDITÀ AI LOTTATORI.

Titolo : **KENSEI: SACRED FIST**
Casa : **KONAMI**
Uscita : **IMMINENTE**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **PICCHIADURO**

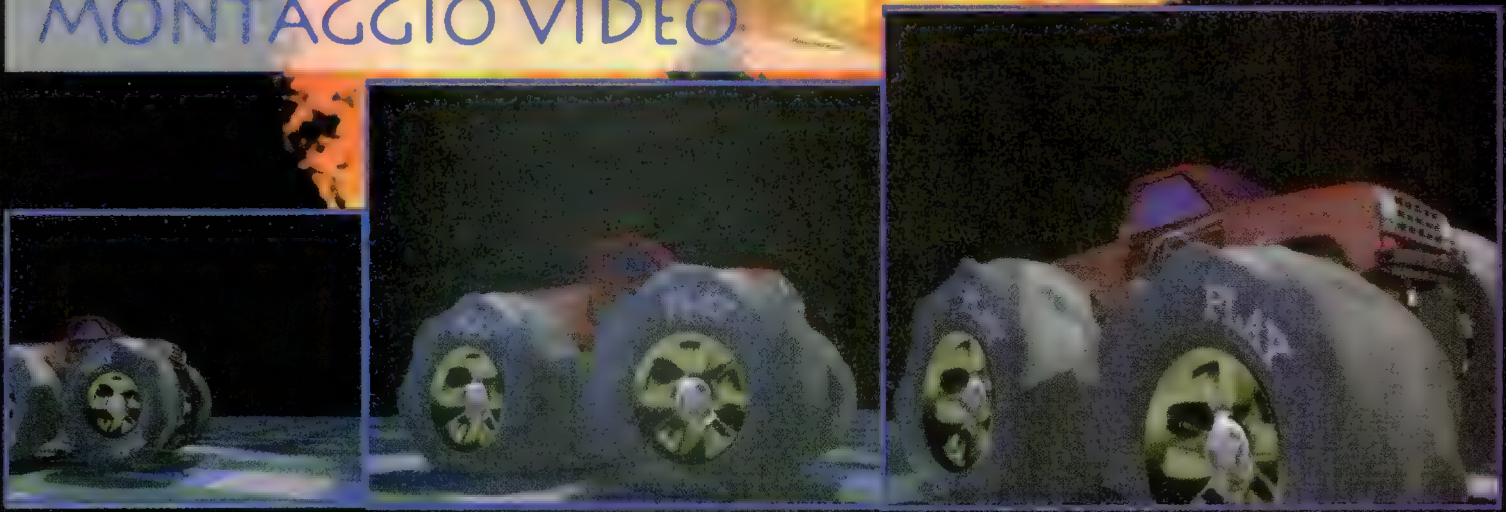


LA TECNICA DEL MOTION CAPTURE HA GIOCATO UN RUOLO IMPORTANTE NELLA RESA DELLE ANIMAZIONI IN KENSEI : SACRED FIST.

ESIDATA S.R.L.

CORSI DI ANIMAZIONE 3D

- EFFETTI SPECIALI 3D CINEMATOGRAFICI
- EFFETTI SPECIALI 3D TELEVISIVI
- CREAZIONE DI VIDEO GAMES
- DESIGN
- CARTOON COMPUTERIZZATO E CLASSICO
- FUMETTO COMPUTERIZZATO E CLASSICO
- MONTAGGIO VIDEO



PER ISCRIZIONI E INFORMAZIONI TELEFONARE AL N. 02-26.82.97.25
OPPURE INVIARE VIA FAX LA SCHEDA COMPILATA AL N. 02-26.82.97.28

NOME.................................... ANNI.....................................

COGNOME.................................... TEL. ....

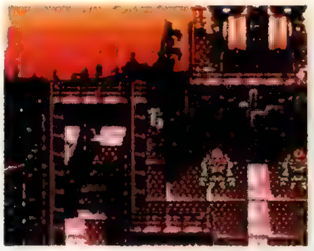
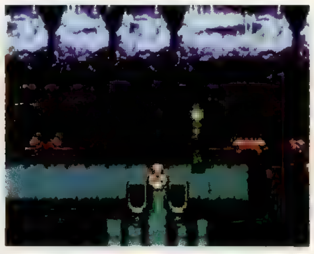
ESIDATA S.R.L. VIA A. COSTA, 2 20131 MILANO - TEL 02-26.82.97.25/27
ESIDATA@ESIDATA.IT

Big in Japan

*Come ogni anno, all'inizio del mese di dicembre la **Computer Entertainment Software Association (CESA) ha ufficializzato la data di apertura dell'edizione primaverile del Tokyo Game Show**. Il **TGS '99 Spring** si terrà il 19, 20 e 21 marzo al centro congressi Makuhari Messe di Chiba (Tokyo). Nel primo giorno l'ingresso sarà limitato ai soli invitati, mentre nelle due giornate successive sarà possibile accedervi liberamente. CESA prevede la presenza di almeno **150.000 spettatori** durante i tre giorni della fiera, cifra che corrisponde allo stesso volume di pubblico registrato durante la scorsa edizione autunnale. Attualmente l'associazione delle case di sviluppo giapponesi sta stilando la **lista delle aziende partecipanti** e del software presentato con l'intenzione di diffonderla al più presto, elenco che non mancheremo d'illustrarvi nei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.*

TRA LE SOFTWARE HOUSE PRESENTI ALLA MOSTRA VI SARÀ SICURAMENTE SQUARESOFT, AZIENDA CHE SI STA SEMPRE PIÙ CONFERMANDO COME LA PIÙ PROLIFICA DELLE TERZE PARTI PLAYSTATION.

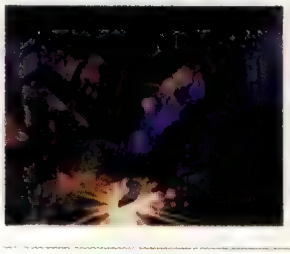
Recentemente la casa nipponica ha presentato ben quattro nuovi titoli, tre dei quali saranno contenuti nel *Chocobo no Fushigi na Disk 2* allegato all'imminente *Chocobo no Fushigi na Dungeon 2*. All'interno di questo CD *demo* potrete trovare ben due anteprime giocabili: il già annunciato RPG *SaGa Frontier 2* e il nuovo *Is Internal Section*. Quest'ultimo titolo consiste in uno sparatutto psichedelico definito dalla stessa casa produttrice come un *Digital Art Shooter*. Immerso in uno strano mondo composto da effetti di luce e oggetti poligonali in continua metamorfosi, il giocatore deve schivare ostacoli e abbattere un numero di bersagli determinato allo scopo di procedere nel livello successivo. Un ruolo molto importante è giocato dalla colonna sonora, realizzata nel medesimo stile surreale che caratterizza il lato cosmetico del gioco. Se preferite musica di tutt'altro genere, vi è concesso di sostituire il CD-Rom del gioco con uno musicale di vostro gradimento. *Is Internal Section* sarà distribuito in Giappone a partire dal 28 gennaio. Oltre alle due *demo* giocabili, *Chocobo no Fushigi na Disk 2* contiene filmati dedicati a diverse nuove produzioni Square. Tra esse vi sono *Chocobo Racing*, mostrato all'ultimo *TGS*, ed i nuovi *Cyberborg* e *Racing Lagoon*. *Cyberborg* rappresenta il primo tentativo di Square di realizzare uno sparatutto poligonale in terza persona. Ambientato nel ventiduesimo secolo, il gioco consiste in una missione di salvataggio di un ambasciatore rapito da alcuni alieni. Ogni livello è costituito da un'area da esplorare ed espugnare, chiamata *Action Map*, nella quale gli sviluppatori hanno provveduto ad inserire ogni tipo di minaccia. I protagonisti utilizzabili, alternabili in qualsiasi momento del gioco, sono tre: T.J., Gigante e Fossis. Il primo è il classico personaggio bilanciato, caratterizzato da una buona velocità e potenza di fuoco: le sue specialità sono il tiro con la pistola e le arti marziali. Gigante è il forzuto del gruppo, robusto ma lento. Il suo braccio è equipaggiabile con i dispositivi più svariati: vi risulterà utile in più di un'occasione. Infine abbiamo Fossis, la cui ridotta resistenza è compensata

FINAL FANTASY VI: *ARRIVA SU PLAYSTATION UNO DEI MIGLIORI EPISODI DELLA SAGA. NON FATEVI INGANNARE DALLA GRAFICA SPARTANA...*

IS INTERNAL SECTION: *CHE JEFF MINTER SIA PASSATO A SQUARE?*

RACING LAGOON: *UN PO' GIOCO DI GUIDA, UN PO' RPG.*



CYBERBORG: *SQUARESOFT, NON CONTENTA DEI TITOLI FINORA LANCIATI, SI LANCIA ADESSO NEGLI SPARATUTTO IN TERZA PERSONA.*

All Star Tennis '99
Contro i giganti se fai il dritto
vinci di rovescio
Con All Star Tennis '99 ogni battuta è un brivido
perché oltre la rete c'è un campione
nel suo inconfondibile stile:
Michael Chang - Richard Krajicek
Jana Novotna - Gustavo Kuerten
Conchita Martinez - Jonas Bjorkman
Mark Philippoussis - Amanda Coetzer
Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.
Distribuito da:
NINTENDO
GIG ELECTRONICS
Ubi Soft
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it
Distribuito da:
smart dog
3D
PlayStation

da un'elevata agilità. La sua arma preferita sono le bombe dotate di comando a distanza. Il completamento dello sviluppo di *Cyberborg* dovrebbe avvenire entro la prossima primavera. Decisamente sperimentale anche *Racing Lagoon*, descritto come un *High Speed Racing RPG* (!). I particolari del gioco non sono stati ancora definiti: l'unico dato sicuro è la scelta della città di Yokohama per l'ambientazione della storia. L'uscita di *Racing Lagoon* è stata fissata per la prossima primavera. Com'era già avvenuto nell'edizione precedente a ***Chocobo no Fushigi na Disk 2***, il *CD demo* contiene numerosi salvataggi di titoli Square che vi permetteranno di godere di particolari vantaggi come l'attivazione di personaggi o elementi di gioco segreti. Non contenuto nel CD *demo* è invece ***Final Fantasy VI***, un *remake* molto atteso in quanto l'episodio è da molti considerato uno dei migliori dell'intera serie (se non il migliore in assoluto). Come è già avvento con le precedenti conversioni per PlayStation di ***Final Fantasy IV*** e ***V***, il gioco manterrà lo stile grafico della versione per Super Famicom e presenterà inedite sequenze di apertura e chiusura in FMV. Square prevede di commercializzare il titolo nel mese di marzo in Giappone. Visto che i due *remake* precedenti sono stati ignorati da Square USA, l'adattamento per il mercato occidentale di ***Final Fantasy VI*** è alquanto improbabile.

Marvel Crossover

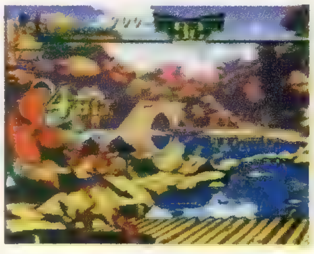
Capcom ha presentato una versione pronta al 90% di ***Marvel Super Heroes vs Street Fighter*** per PlayStation. Le modalità di gioco inserite comprendono *Arcade, Versus, Training* e gli inediti *Cross-over* e *Hero Battle*. Il *Crossover Mode* è un tentativo di Capcom di ovviare al mancato inserimento, a causa della ridotta capacità di memoria di PlayStation, della possibilità di alternare i due personaggi selezionati durante l'*Arcade Mode*. In questa modalità il gruppo del giocatore è composto da due membri uguali che possono essere alternati in qualsiasi momento del gioco. L'*Hero Battle Mode* è uno scontro tra Marvel e Capcom. Lo scopo di questa modalità consiste nello sconfiggere tutti i membri della fazione opposta a quella a cui appartengono i due personaggi selezionati. E' stata inoltre inserita una vasta galleria d'immagini, il cui numero viene incrementato man mano che si progredisce nel gioco. Nella conversione sono stati inclusi tutti i personaggi presenti nel *coin-op* per un totale di diciotto elementi più sette segreti. Da notare che nella versione americana del gioco mancherà Norimaro, la trasposizione digitale del noto comico giapponese Noritaro Kinashi che tanti problemi ha causato all'importazione parallela della versione Saturn negli USA. Capcom non ha mancato di sottolineare la compatibilità del gioco con *Dual Shock*, limitata però alle sole vibrazioni. ***Marvel Super Heroes vs Street Fighter*** sarà distribuito in Giappone a partire da febbraio. Sempre nello stesso mese verrà commercializzato da Capcom una nuova simulazione di *snowboard* intitolata ***Tricky Sliders***. La caratteristica più interessante del gioco è un *Edit Mode* che consente di personalizzare l'aspetto e l'equipaggiamento dei dieci personaggi disponibili. Le varie "creazioni" possono poi essere impiegate per gareggiare contro un amico in un apposito *Versus Mode*. Il sistema di controllo si avvantaggia della compatibilità con lo *stick* analogico e del dispositivo di vibrazione di *Dual Shock* per offrire realistiche sensazioni di gioco. Capcom ha inoltre annunciato di aver prodotta una serie televisiva animata del picchiaduro per Naomi ***Power Stone***. Il suo debutto sugli schermi nipponici avverrà durante la prossima primavera.

Armored Troopers Votoms : Customize Action 2: ***il nuovo Votoms di Takara offre condizioni atmosferiche realistiche.***

Taiho Shichauzo!: ***film e gioco debutteranno contemporaneamente la prossima primavera.***

Sei in Arresto!

Sicuramente gli appassionati di animazione giapponese conosceranno la serie animata/manga *Taiho Shichauzo!* di Kosuke Fujishima, pubblicata in Italia da Comic Art (con il titolo *Sei in Arresto*) e presto trasmessa in televisione grazie a mamma RAI. In Giappone è stata recentemente annunciata una trasposizione digitale della serie ispirata al lungometraggio animato, attualmente in fase di produzione. Il gioco consiste in un'avventura grafica nella quale i personaggi vengono mostrati mediante una visuale dall'alto in stile RPG. Non mancheranno inoltre numerose immagini e sequenze in FMV provenienti dal film. *Taiho Shichauzo!* sarà distribuito in Giappone a partire dalla prossima primavera. Contemporaneamente all'avventura che vede come protagoniste le intraprendenti poliziotte di Fujishima, sarà distribuito un nuovo *tie-in* dedicato alla serie robotica *Votoms*. Intitolato ***Armored Troopers Votoms: Customize Action 2***, il titolo è un gioco d'azione poligonale nel quale bisogna cimentarsi in duelli contro vari robot utilizzando *mech* interamente personalizzabili. E' anche possibile organizzare incontri due contro uno e due contro due. Takara ha annunciato di aver inserito nel gioco condizioni atmosferiche realistiche che influiscono sul controllo dei mezzi e sulla precisione delle armi. ***Armored Troopers Votoms: Customize Action 2*** (titolo tanto per cambiare gigachilometrico) è inoltre compatibile con *Dual Shock* e cavo di *link* (quest'ultimo destinato ovviamente alle modalità multigiocatore).



Marvel Super Heroes vs Street Fighter ***vanta numerose modalità alternative ed una collezione d'immagini.***

Briefs in Japan

ASCII sta ultimando lo sviluppo di una nuova avventura poligonale realizzata sullo stile di ***Resident Evil*** e intitolata ***Galerians***. Ambientata in un ipotetico futuro, la storia di gioco riguarda una battaglia tra un super-computer e la popolazione della città che questo tiene sotto controllo. Gli unici ad opporsi all'elaboratore impazzito sono Leon, un ragazzo dotato di poteri psichici a cui è stata cancellata la memoria, e Lilia che comunica con il suo amico mediante la telepatia. I poteri a disposizione di Leon spaziano dall'attacco all'analisi degli oggetti presenti nel gioco. ***Galerians*** sarà distribuito in Giappone a partire da marzo. Taito ha posticipato l'uscita della simulazione di treni ***Densha de Go! 2*** per PlayStation al 18 marzo. Il ritardo è dovuto alla correzione di alcuni errori individuati nella fase di controllo qualitativo pre-distribuzione. Nello stesso giorno verrà commercializzato un nuovo *pad* dedicato al gioco: questo nuovo *controller* si differenzia da quello standard per la sostituzione della normale pulsantiera con le leve necessarie alla guida del treno. Oltre a questo *pad*, realizzato dalla giapponese Hori, è disponibile anche un sistema di controllo più realistico (e costoso) creato per la precedente versione di ***Densha de Go!***. Atlus ha annunciato la conversione per PlayStation del bizzarro gioco di *snowboard* ***Snobow Kids***, precedentemente realizzato per Nintendo 64 e dedicato ad una fascia di pubblico piuttosto bassa (come buona parte dei titoli della console Nintendo). La versione PlayStation, intitolata ***Snobow Kid Plus***, gode di un maggior numero di personaggi,

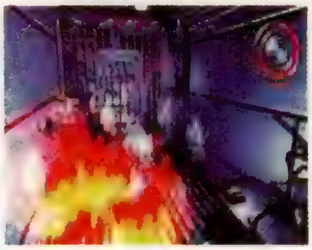
Legend of Sou Sou: ***la saga di*** **The Romance of 3 Kingdoms** ***abbandona la sua natura strategica diventando un simulation RPG.***

COLONY WARS
VENGEANCE
PSYGNOSIS PRESENTS THE DEFINITIVE SCI-FI COMBAT GAME. IN ASSOCIATION WITH EPIC, CINEMATIC SEQUENCES, DOZENS OF MISSIONS AND A DARK, TWISTING PLOT. STARRING SHEDLOADS OF SERIOUS FIREPOWER AND CO-STARRING AN ARRAY OF COMBAT SPACE CRAFT. DIRECTED BY YOU OVER 5 VAST SOLAR SYSTEMS AND PLANETS AS YOU FIGHT FOR FREEDOM. VENGEANCE IS SWEET.
PSYGNOSIS
PlayStation
COMPACT disc
DOLBY SURROUND™
3-10 11-14 15-17 18+
© 1998 Psygnosis Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

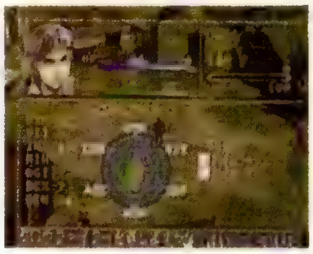
della possibilità di cambiarne colori e costumi e della compatibilità con *Dual Shock*. Data di uscita prevista: gennaio. Koei ha fornito maggiori informazioni circa il suo imminente gioco di ruolo intitolato *Zill O'll*. L'evoluzione dei personaggi avviene attraverso un sistema chiamato *Soul Points System*: tramite esso il giocatore può incrementare le caratteristiche dei membri del gruppo distribuendo i punti ricevuti dopo ogni combattimento. Se riuscite ad accumulare abbastanza *Soul Point*, potete scegliere di ottenere un'abilità speciale chiamata *Soul Power*: nel gioco ve ne sono trentadue differenti. Il successo nei combattimenti viene inoltre remunerato con oro ed oggetti, il cui numero è inversamente proporzionale al tempo che impiegate a sbarazzarvi dei nemici (*Fast Break Bonus*). Se il mostro sconfitto è un elementale, vengono assegnati ulteriori *elemental points* che incrementano i poteri di tipo opposto a quelli dell'avversario. Koei ha inoltre confermato la presenza in *Zill O'll* di numerose sequenze animate in computer grafica sia nella parte introduttiva che all'interno del gioco. Proseguendo nel suo tentativo di cancellare l'immagine di ditta specializzata in giochi strategici che l'opinione pubblica ha di lei, Koei ha deciso di realizzare uno *spin-off* della sua saga più famosa, *The Romance of 3 Kingdoms*. Invece di un complesso gioco di strategia, *The Romance of 3 Kingdoms: Legend of Sou Sou* consiste infatti in un *simulation RPG* nel quale personaggi ed armi possiedono un livello di esperienza che incrementa durante il gioco. Con l'aumentare dei livelli alcuni attacchi speciali vengono messi a disposizione del giocatore. Le prime macchine a godere di questo gioco saranno i PC dotati di sistema operativo Windows 95/98 seguiti da PlayStation e Dreamcast.

DIEGO CORTESE

DENSHA DE GO! 2 È STATO RIMANDATO A MARZO ASSIEME AL NUOVO CONTROLLER REALIZZATO DA HORI. IL TITOLO È COMUNQUE COMPATIBILE CON IL PRECEDENTE CONTROLLER COMMERCIALIZZATO DA TAITO, RITRATTO QUI SOTTO...



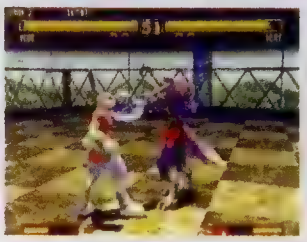
IN GALERIANS DI ASCII IL PROTAGONISTA PUÒ AVVALERSI DI NUMEROSI POTERI PSIONICI, QUALSIASI COSA SIGNIFICHI.

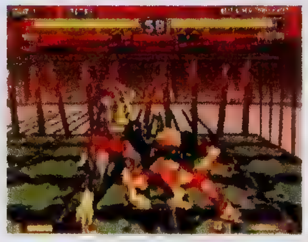


IN ZILL O'LL MINORE È IL TEMPO IN CUI SCONFIGGETE GLI AVVERSARI E MAGGIORE È L'ORO CHE VI VIENE CONSEGNATO. NON SANNO VERAMENTE PIÙ COSA INVENTARSI...

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEWAGE

Hudson si appresta a commercializzare la conversione di *Bloody Roar 2: Bringer of The Newage*, *sequel* del picchiaduro poligonale che ha goduto di un buon livello di popolarità anche in occidente. Rispetto al primo ***Bloody Roar***, la meccanica di gioco ha subito alcuni miglioramenti. Sono stati introdotti due tipi differenti di parata: mantenendo la croce direzionale in posizione neutrale si esegue la *Light Guard* che vi protegge dagli attacchi più semplici e vi consente di evitare e controbattere gli attacchi dell'avversario. Muovendo il personaggio all'indietro si esegue la *Hard Guard* che vi permette di parare i colpi più potenti. E' stato inoltre inserito un sistema di *Super Combo* chiamato *Beast Drive*. Nel passaggio da *arcade* a PlayStation sono state aggiunte diverse scene d'intermezzo in computer grafica, la possibilità di selezionare i boss sin dall'inizio del gioco, una modalità *Survival* e la compatibilità con *Dual Shock*. La data di uscita di ***Bloody Roar 2: Bringer of The Newage*** è prevista per il 29 gennaio in Giappone. L'adattamento per il mercato occidentale appare molto probabile: nulla è stato però confermato a riguardo dalla casa produttrice.

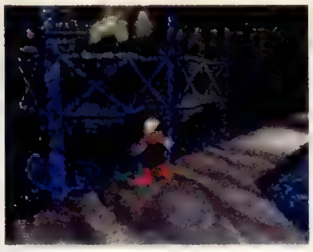


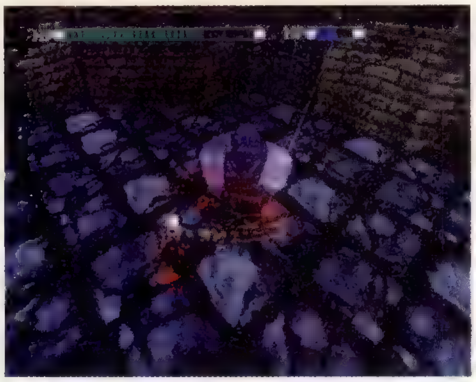


A GIUDICARE DALLE PRIME FOTO, LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI BLOODYROAR 2: BRINGER OF THE NEWAGE APPARE PIÙ CURATA RISPETTO A QUANTO ACCADUTO NELL'EPISODIO PRECEDENTE.

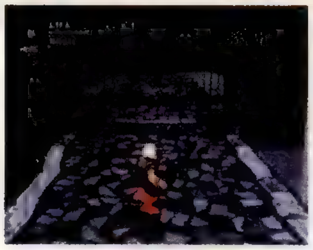
ESEMPIO DI GIOCATTOLI PER RAGAZZI
ESEMPIO DI GIOCATTOLI PER ADULTI
ROLAND DJ 70 MKII
Sampling workstation. 2 Mega bytes di memoria espandibile a 32 mega Sequencer - Disk drive - Tastiera Presa SCSI per Hard disk esterno Tap tempo. La work station di campionamento Roland DJ 70 MKII rappresenta un prodotto completamente nuovo concepito per essere utilizzato nel mondo della dance music.
Lire 2.490.000
SONY PLAY STATION DUAL SHOCK
VIBRAZIONI POSITIVE
in omaggio.
Lire 249.000
GEMINI DIGITAL CONSOLLE Nr. 2 GEMINI CDJ 1200 e MIXER GEMINI CDM 1000
In regalo la cuffia di Albertino (Flight case escluso)
Lire 2.559.000
VOLANTE MAD CATS
"play - and-drive" per Play Station.
Lire 138.000
YAMAHA DJX
Techno - Trip hop - Electro - Trance - Drum'n'bass Dance floor - House - Abstract beats - Rap - Hardcore
nuovo status symbol dei disc-jockeys d'avanguardia.
Lire Telefonare
NAMCO G-CON 45
Lire 79.000
GEMINI PT 2000 GIRADISCHI PROFESSIONALE A TRAZIONE DIRETTA
Giradischi professionale a trazione diretta con controllo della velocità al quarzo - Braccio regolabile in altezza
Lire 750.000
SONY JOYSTICK ANALOGICO
Questo controller a doppio joystick è l'ideale per simulazioni e giochi ad alto livello di sensibilità. Comprende tutti i tasti standard più un tasto direzionale digitale, sull'impugnatura destra in corrispondenza del pollice ed un interruttore per la selezione analogica/digitale. Compatibile per qualsiasi gioco, è il controller più avanzato e versatile sul mercato.
Lire 129.000
PIONEER CD 500 S GIRADISCHI CD COMPATTO
Cd player professionale a pannello superiore piatto
Lire 1.999.000
VIDEO GAMES PER PLAY STATION
Per acquistare i tuoi giochi è sufficente una semplice telefonata e, per ogni due giochi acquistati, riceverai in omaggio un Joypad colorato.
(Offerta valida sino ad esaurimento scorte)
Lire: a partire da 49.000
FORMULA 1 98
PlayStation
...O NO?
WIMPY
DJ TOWN
A CIASCUNO IL SUO, MA TUTTO E' DA WIMPY MUSIC
WIMPY music D.J. TOWN - Viale Monza 6 - MM LORETO
20127 Milano Tel. 02 - 26.10.292 - Fax 02 - 26.14.01.78 - e.mail wimpydj@mbox.vol.it
D.J. LINE
02-2829055

Dragon Valor



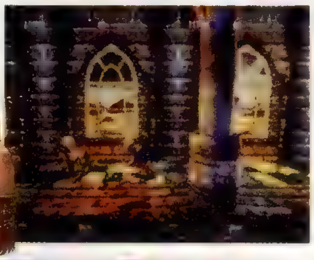


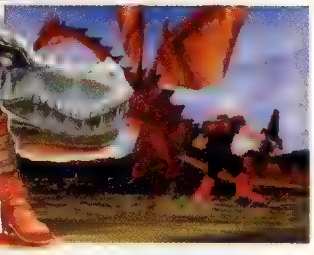
Città e dungeon sono popolati da un vasto bestiario di creature di ogni tipo.

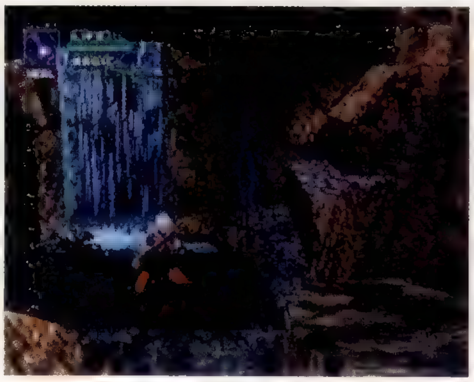


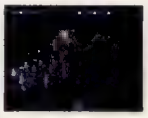
In un universo videoludico sempre più popolato da *sequel* e cloni, Namco guarda al passato in cerca di nuove ispirazioni. Per quanto basato sul vetusto *Dragon Buster* (1985), *Dragon Valor* si presenta come un action RPG moderno ed innovativo, caratteristiche che, unite all'esperienza e alla professionalità da sempre dimostrata dai team Namco, rendono il gioco uno dei più attesi della prossima primavera. Esauriti i titoli del proprio passato videoludico degni di essere proposti nelle varie *compilation* di *retrogaming*, Namco sembra aver deciso di adattare i propri classici bidimensionali alla grafica 3D: un'opera di conversione che comprende non solo l'aspetto puramente cosmetico dei giochi di cui sopra, ma anche la meccanica in modo da renderla adatta alle esigenze dell'utenza attuale. Dopo *Star Luster*, servito da ispirazione per il nuovo *Star Ixiom*, ora è il turno della serie di *Dragon Buster* (il cui primo episodio è contenuto nel secondo volume di *Namco Museum*). Come nel suo predecessore, in *Dragon Valor* il giocatore esplora vari mondi a caccia di draghi. Per raggiungere il proprio obiettivo, è necessario visitare città, interagire con svariati personaggi, risolvere enigmi ed esplorare *dungeon*: proprio al termine di questi ultimi si troverà il drago contro cui ingaggiare un furioso combattimento. Per quanto non manchino gli elementi tipici da RPG, *Dragon Valor* è principalmente basato sull'azione. Il sistema di battaglia poligonale consente un elevato numero di azioni di gioco e vanta una discreta componente strategica. Per vincere i combattimenti non è sufficiente possedere un personaggio potente e ben equipaggiato, ma è anche necessario scoprire i punti deboli del nemico. Come in *Dragon Buster*, è presente un sistema di evoluzione dei personaggi per via ereditaria. Completato un mondo, il protagonista deve scegliere una donna con cui sposarsi attraverso un'apposita sezione di gioco: nel livello successivo il giocatore controllerà il figlio del protagonista di quello precedente. Le caratteristiche di questo nuovo personaggio sono calcolate in considerazione delle abilità del padre e della madre. Scegliere la giusta consorte è quindi essenziale per progredire più efficacemente nel gioco. L'*Heredity System* contribuisce inoltre ad aumentare la varietà di gioco: il mondo che deve esplorare il giocatore viene infatti deciso a seconda della ragazza scelta. Namco si è riservata di fornire al momento ulteriori dettagli sul gioco. Lo sviluppo di *Dragon Valor* dovrebbe essere completato entro la prossima primavera; eventuali adattamenti per i mercati americani ed europei, per quanto probabili, non sono stati al momento confermati.

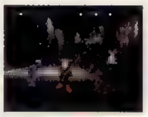
Anche il drago più grosso e potente ha il suo punto debole. Aggirate i suoi attacchi fino a scoprire dove colpirlo per infliggergli il massimo del danno.

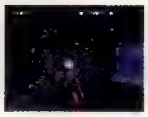












Titolo : Dragon Valor
Casa : Namco
Uscita : Primavera
N° Giocatori: 1
Genere : Action RPG

Stavolta sarete
dei veri calciatori.
(Stipendio a parte.)
LiberoGrande™
namco
Per la prima volta, siete liberi di muovervi sul campo come volete. Approfittatene. Decidete voi le regole del gioco. Decidete voi a chi assegnare le punizioni e i rigori. E magari gli stipendi e le copertine dei giornali. E, perché no, anche le corna.
Solo per PlayStation.
Oltre 500 videogames.
PlayStation
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it

America's Most Wanted

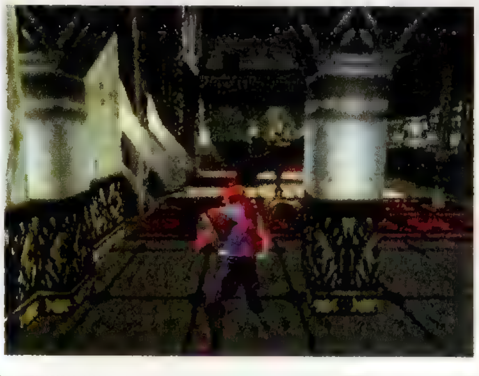
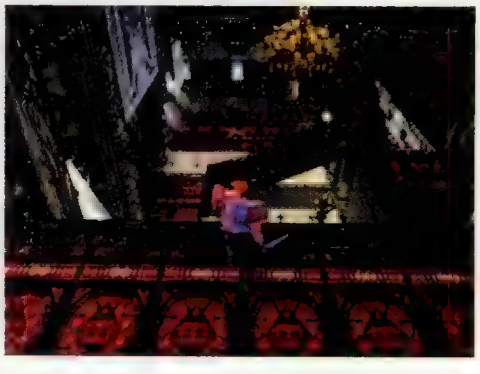
Solid Snake ha spopolato anche al di là dell'Oceano. A questo punto, sigh, manca solo l'Europa...

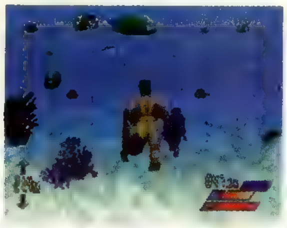
Panorama Natale in USA... Anzitutto, temo che ultimamente ci sia un sacco di gente sversa come una biscia, perché sotto l'albero non é riuscita a trovare quello che voleva, pur se opportunamente incluso nelle letterine al Babbino Panciuto. Tutto ciò che avete udito a proposito dell'insufficienza di scorte (con conseguente introvabilità) di *Zelda 64*, Lego Mindstorms e degli animaletti elettronici più amati-odiati del 1998, i Furby, è assolutamente vero. *Metal Gear Solid* non è mancato solo perché la gente se l'è accaparrato tutta per tempo, e soprattutto perché Nintendo e Sega avrebbero parecchio da imparare dalla distribuzione Sony... Al momento in cui scrivo mancano ancora alcuni giorni a Natale: spero che la Nintendo, per il suo stesso bene, riesca a mettere sul mercato ancora un paio di tonnellate di *Zelda* (la versione grigia, di quella dorata manco a parlarne... certi personaggi la stanno rivendendo sulla Rete al doppio del prezzo di listino. In un negozio della mia zona, della catena di Babbage's, la gente si va raccontando incredula da giorni a questa parte di quel *biiiiiiiiiiiiiiiip* - riempire con parolacce assortite a piacere - che ha riportato indietro una copia di *Zelda* oro dopo una settimana, prendendo in cambio la metà dei soldi spesi... un folle...), altrimenti la mamma di Mario si creerà una schiera di acerrimissimi nemici giurati per l'eternità. Sul fronte novità, tanti ritardi, ritardi, ritardi. Una buona dose delle uscite previste per dicembre è slittata a gennaio inoltrato: in pratica tutti quei titoli che non se la sentivano di competere con *Metal Gear Solid* e *Zelda* per un posticino tra i doni by Babbo Panzone. A proposito, in Inghilterra faranno pure fatica a trovare gente che si travesta da Santa Claus, dato che sono tutti troppo magri, ma qui in USA invece non devono impegnarsi troppo a trovarne di panzerotti barbuti, data la simpatica dieta ipocalorica a base di bisteccone, patatine, *brownie* (quei letali dolcetti, conglomerati di cioccolato e burro, 'mazza quanto so' bbboni però...), galloni di coca alla ciliegia *et similia*. Così non è colpa del vostro importatore se i seguenti titoli, di cui abbiamo già parlato nei mesi passati, non si materializzeranno in versione americana fino a ben dopo la fine delle feste: ***Destrega*** (Koei), ***Quake 2*** e ***T'ai Fu: Wrath of the Tiger*** (Activision), ***Monster Seed*** (Electro Source), ***Shadow Madness*** (Crave Entertainment), ***Marvel Super Heroes vs Street Fighter*** e ***Magical Tetris Challenge*** (Capcom) e l'attesissimo ***Lunar: Silver Star Story*** (Working Designs). Idem con patate per ***Superman*** (Titus), ***Clock Tower 2*** (Ascii) e parecchia altra minutaglia e paccottiglia, su cui lascio alla vostra intelligenza indovinare perché non venga qui menzionata. Ritardi nelle uscite di questo tipo non sono una novità nel mercato dei giochini nel periodo natalizio, ma quest'anno il numero è parecchio più alto che in passato. Mi sa che la spazzatura magari tende a aumentare, ma voi *videoplayers* vi state facendo sempre più furbi, grazie (e non poco, eheheh...) anche alla sapiente lettura di SPC: le pifferonate non le comprate in massa. Quindi, occhio agli acquisti di gennaio e febbraio, si rischia di essere rapinati dei soldini natalizi... Bidoni in vista. Ma ci sono anche novità interessanti, poche, ma che vale la pena di considerare accortamente: ***Dolphins Dream*** (Konami) è un progetto tenuto segreto per mesi fino all'ultimo *Tokio Game Show*, un'avventura basata sulla caccia subacquea a tesori sommersi; ***Global Domination***, un'avventura strategica incentrata sul dominio militare del nostro pianeta (già uscito in versione europea, mi dicono or ora dalla regia), e poi da Sony c'è ***The Diabolical Adventures of Tobu***. Sul fronte Nintendo dovrebbe arrivare ***Castlevania 64*** alla fine di gennaio: dagli *screenshot* non sembra niente male, si vedrà. Certo, non è assolutamente nell'interesse della Konami fare fiasco con questo titolo dall'altissimo richiamo... Per il resto, anche qui ritardi. E paccottiglia, TANTA paccottiglia.

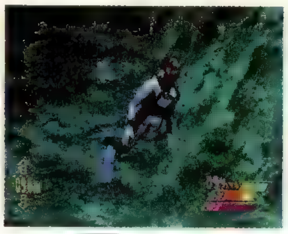
Riflessioni Zeldiane

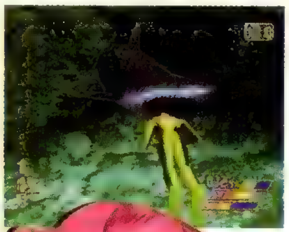
L'anno scorso, come ricorderete, avevo scritto in uno speciale le mie impressioni/emozioni su ***Final Fantasy VII****. Et voilà*, siore e siori, eccovi quest'anno ***Zelda 64***. Non mi sembra il caso di sproloquiare dando etichette stile "il più bel gioco del millennio". Userò le parole di Emily, che all'epoca dell'uscita del primo ***Zelda*** su NES aveva 10 anni: "***Zelda** non lo si gioca, lo si vive*". Ecco, esattamente il mio pensiero. Ho amato ***Final Fantasy***. Mi ha fatto divertire e commuovere. Ma la sensazione di immersione e coinvolgimento che offre ***Zelda*** non l'ho mai provata prima. Un esempio, senza alcuno *spoiler* (rivelazione di parte della trama che rovina il gusto della scoperta diretta), giuro. Dopo poche ore di gioco si arriva in un cimitero, in cima a una collina. Giunti sulla sommità, il cielo si oscura, comincia a tuonare e dopo pochissimo a piovere. Sono corso istintivamente a cercare riparo. Ma mi ci è voluto almeno un secondo per realizzare che NON ERO DAVVERO LI', che NON RISCHIAVO DAVVERO DI BAGNARMI! Mica mi sono mosso dalla sedia, ovviamen-

A giudicare dalle foto, che possono essere menzognere come non mai, ***Castlevania*** *promette davvero bene... A fine gennaio su N64.*

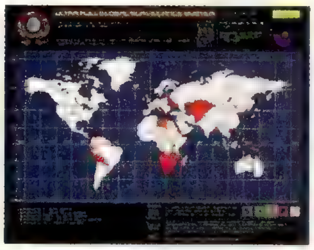









te. Ma la paura di bagnarsi dalla testa ai piedi, per un istante almeno, è stata reale. Come altrettanto reale era il sorriso beatamente idiota che mi si è stampato sul volto... Mai capitato nulla di simile. Come anche: mi trovo in un sotterraneo, ma sono le 4 del mattino, e devo pur svegliarmi il giorno dopo. Non riesco ad aprire una porta per uscire da una cella. Vado a letto. Dopo dieci minuti salto giù: ho capito come devo fare! Accendo TV e console, risolvo l'enigma e poi torno a letto felice come una pasqua. Perché la salvezza del mio mondo di fantasia è un pizzico più vicina. E' per questo, in fondo, che abbiamo cominciato a giocare ai giochini: una realtà alternativa che prosegue il mondo delle fiabe, dell'immaginazione, dell'irreale/soprannaturale, che qualcuno aveva relegato per noi alle scemenze dell'infanzia. E mandiamolo una buona volta a quel paese, questo qualcuno...



Global Domination: ***per la serie "War Games ha fatto scuola"...***

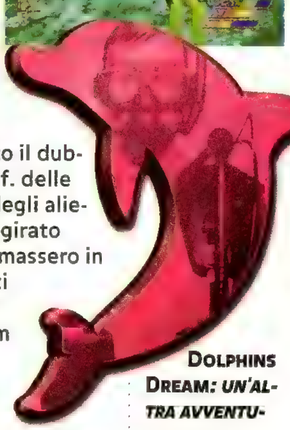
I COLORI DEL GAMEBOY

In attesa (spasmodica!) di PocketStation, volete sapere che ne penso del nuovo gingillino Nintendo? Devo dire onestamente niente male: mi aspettavo di peggio da un portatile a colori non retroilluminato. Il primo titolo esclusivamente per il modello a colori (che ne sfrutta dunque in pieno le potenzialità "maggiorate") uscirà a fine gennaio: *Conker's Pocket Tales*. Per il resto, occhio: tra i titoli delle prossime settimane qualcuno è di pregio, ma abbiamo anche qualche pifferata qua e là. Non faccio nomi, cognomi o soprannomi, però *Turok 2* è una delle più grosse schifezze che abbia mai visto, del calibro dello spazzaturissimo *Rise of the Robots*... Oopssss, mi è scappato... :).

[illegible] SCUOLA)

Avete sempre avuto il dubbio che i vostri prof. delle superiori fossero degli alienacci cattivi? Che, girato l'angolo, si trasformassero in carnivori assatanati verdolineggianti? Ebbene, ecco il film che fa per voi: si chiama *The Faculty* (Il corpo docente), e più che paura fa un sacco ridere. Purtroppo involontariamente, temo. Tra l'altro, al cinema stanno facendo vedere il *trailer* del NUOVO *Star Wars*, in uscita in primavera. Vorrei descriververlo, ma non ho parole... Sono commosso... Megagalattico... *See ya!*

SIMONE "DIDIMO" BREGNI



Dolphins Dream: ***un'altra avventura dalla Konami che in comune con*** **Metal Gear Solid** ***non ha proprio un bel tubo...***

FANTASY LAND

FANTASY LAND

Via F. Cavallotti 17
SASSUOLO (Modena)

CHIUSO: LUNEDI MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN 12 ore

Orario:
10.00-12.00
15.00-19.30

prezzi eccezionali!

PER ORDINARE: Tel/Fax 0536/ 872435
TELEFONARE PER NOVITA' NON IN ELENCO

grafica Hell Bander

prezzi validi solo per corrispondenza

PLAYSTATION

ABE'S EXODUS	TEL
ACTUA TENNIS	89.000
ALUNDRA	89.000
APOCALIPS	99.000
AZURE DREAMS	89.000
BATTLE CHASE	TEL
BIO FREAKS	85.000
BOMBER MAN WORLD	85.000
BREATH OF FIRE 3	95.000
BUST A GROOVE + PORTA CD	89.000
COLIN MCKREE RALLY	TEL
COOL BOARDER 3	99.000
COMMAND N' CONQUER RET.	99.000
CONSTRUCTOR	95.000
CRASH BANDICOT 3	95.000
EVRI BODY3S GOLF	79.000
F1 98	99.000
FIFA 99	95.000
FIFA WORLD CUP 98	79.000
FORSAKEN	95.000
GHOST IN THE SHELL	89.000
GRAN TURISMO	89.000
HEARTH OF DARKNESS	95.000
INT. S.S.S. PRO 98	99.000
KLONOA	89.000
LEGEND	95.000
LIBERO GRANDE	95.000
MEDIEVIL	TEL
MEGEMAN 8	TEL
MORTAL COMBAT 4	95.000
MOTO RACER 2	89.000
NBA LIVE 99	TEL
NINJA SHADOW OF DARK.	95.000
OFF ROAS CHALLANGE	TEL
POINT BLANK	79.000
PREMIER MANAGER 98	95.000
QUINTO ELEMENTO	95.000
RESIDENT EVIL 2	109.000
ROAD RUSH 3D	95.000
SENSIBLE SOCCER 2000	TEL
SPYRO	89.000
SUPER BIKE	TEL.
TEKKEN 3	89.000
TENCHU	95.000
TOCA TURING CAR 2	99.000
TOMB RAIDER 3	TEL
TOMBI	89.000
UNONLY WARS	TEL
WILD 9	95.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	89.000

PLAYSTATION PLATINUM

ABE'S ODDWORLD	55.000
CAOMMAND' N'CONQUER	55.000
CRASH BANDICOOT	49.000
DIE HARD TRILOGY	49.000
DOOM	55.000
FORMULA 1	49.000
HERCULES	49.000
M.K. TRILOGY	55.000
RAY MAN	49.000
PANDEMONIUM	49.000
SOUL BLADE	49.000
TEKKEN 2	49.000
TIME CRISIS	49.000
TOCA TURNING CAR	55.000
TOMB RAIDER	55.000
TOPOLINO MANIA	49.000
V RALLY WIPEOUT 2097	55.000
PORCHEG CHALLANGER	49.000

ACCESSORI

- ACTION REPLAY	99.000
- DISPONIBILI MEMORY (da 15 a 360 blocchi)	TEL
- DUAL SHOCK SONY	49.000
- DUAL SHOCK COLOR	37.000
- G-COM	79.000
- MEMORY CARD SONY	29.000
- MAD PSX	da 19.000
- VOLANTE VIBRANTE E FRENO A MANO	159.000
- SCART	23.000
- JOYSTIK TAVOLO	75.000

NINTENDO 64

1080°
BANJO KAZOOIE
DIDDY KONG RACER
FIFA 99
FORMULA 1 W.G.P.
F-ZERO
G.A.S.P.
GOLDEN EYE
I.S.S. PRO 98
MISSIONE IMPOSSIBILE
MORTAL KOMBAT 4
RAY MAN
STAR WARS 2
TUROK 2
U-RALLY

Titoli a partire da £ 69.000

DISPONIBILE
SEGA DREAMCAST

Dreamcast

Disponibile
NINTENDO GAME BOY COLOR
Espansione 8MB per Nintendo 64
(raddoppia la risoluzione)

PERMUTA GIOCHI IN SEDE

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi

Dreamcast: il lancio! Dal Giappone...

ORE OTTO E TRENTA DEL MATTINO. Akihabara, il quartiere giapponese dedicato all'elettronica di consumo, accoglie finalmente la folla di *early adopter* nipponici assiepata dalla notte prima davanti alle saracinesche dei suoi negozi. Sotto i flash delle macchine fotografiche, i primi acquirenti vengono immortalati mentre acquistano la macchina dei loro sogni a 29.800 yen. Comincia così il 27 novembre 1998, la data di commercializzazione di Dreamcast, l'ultima console Sega destinata a risollevare le sorti del monolito nipponico. Il rito consumistico s'è svolto come di consueto, con tutti gli stereotipi del caso: file chilometriche all'ingresso dei negozi, gente che girava conciata in maniera indicibile, accampati dal giorno prima. E poi la stampa, i fotografi, i cineoperatori, a documentare lo "spettacolo", riprenderne i partecipanti, intervistarne i protagonisti. Alcuni dirigenti Sega, tra cui Yukawa Hidekazu, testimonial di numerosi spot televisivi relativi a Dreamcast, sono stati avvistati mentre offrivano soccorso ed incoraggiamento ai consumatori stremati dall'interminabile attesa. Ufficialmente Sega ha dichiarato che l'intera fornitura di 150mila console è stata venduta nell'arco dei primi due giorni. Lo crediamo, ma in confronto alla commercializzazione di PlayStation quattro anni fa, questa di Dreamcast appare sottotono. Sony vendette 200mila console nel primo giorno (al prezzo di 39.800 yen, 10.000 yen in più rispetto al prezzo di Dreamcast), per poi raggiungere quota 300mila nel secondo. Nelle speranze di Sega, l'ideale sarebbe raggiungere quota 1 milione entro fine marzo. Probabile, considerato che per allora saranno disponibili titoli come **Sega Rally 2, Blue Stinger, Climax Landers, Aerodancing** (dovete assolutamente vedere le nuove foto sul sito http://www.cric.co.jp/), senza dimenticare ***Sonic Adventure*** in uscita per il 23 dicembre e già recensito in anteprima sul periodico jappo *Famitsu Magazine*. Voto: 38/40 (contro il 36 di ***Virtua Fighter 3TB***). Nonostante le voci che annunciavano l'interferenza di Sony con qualche comunicato in merito al suo prossimo *hardware*, nulla di tutto ciò è accaduto e 150mila persone (fra cui anche impavidi dettaglianti nostrani, fortunatamente per noi) si sono portate a casa il loro Dreamcast, serenamente. Spetterà ora al *software* e soprattutto alla sua qualità, spianare la strada al successo di Dreamcast come la piattaforma del riscatto Sega.

Misterioso shoot'em up made in Konami

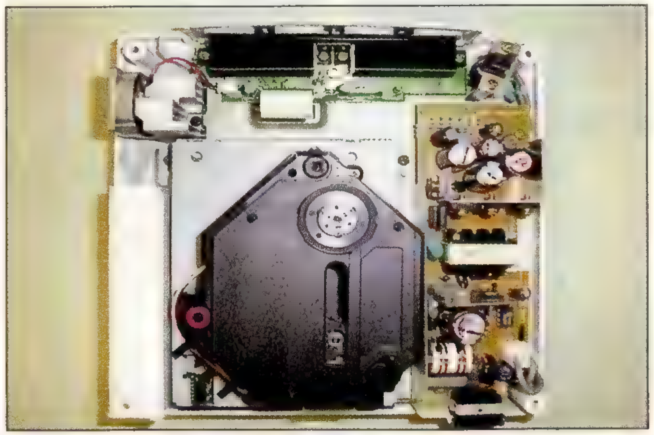
CHI SI ASPETTAVA UN "BEL METAL GEAR SOLID ALL'ENNESIMA POTENZA" COME PRIMO LAVORO DI KONAMI PER DREAMCAST, DOVRÀ RICREDERSI. Non ha ancora un titolo, ma è evidente il genere di progetto a cui Konami sta attualmente dedicando attenzione: uno *shoot'em up* aereo assimilabile ad *Ace Combat 2* di Namco. Strutturato a missioni, lo *shooter* Konami prevede un sistema di controllo modellabile in accordo con le abilità del videogiocatore. Previsto per la primavera di quest'anno.

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

TUTTI GRANDI TITOLI
JAPAN-USA
RRRRR...
SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:
BG GAMES
DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES
Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !
PlayStation
Dreamcast.
GAME BOY
NINTENDO64
Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE
Dreamcast
SONIC Adventure
Alca Style
BG GAMES
Distribuzione Videogames
JAPAN
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

...agli Stati Uniti

"IL DEBUTTO DI DREAMCAST È STATO UNO DEI PIÙ CAOTICI, FRUSTRANTI E DELUDENTI A CUI ABBIAMO MAI ASSISTITO" è stato il commento di *NCS* (*National Console Support*) sulla commercializzazione della nuova piattaforma Sega avvenuta il 27 novembre scorso in Giappone. Il comunicato del maggiore importatore statunitense di materiale videoludico nipponico, conferma i dubbi espressi sul numero scorso di **Briefs from the Outer Worlds** e prosegue affermando che il numero di unità Dreamcast confezionate per il lancio era "semplicemente ridicolo" tanto da determinare un'improvvisa impennata del prezzo. Dai 350 dollari (600mila lire circa) stimati da *NCS* a fine settembre, il prezzo infine richiesto per portarsi a casa uno dei primi modelli di Dreamcast ammontava a 650 dollari: una circostanza imprevista che ha influenzato i listini di un po' tutti gli importatori paralleli (nostrani inclusi). "L'aspetto positivo dell'intera faccenda è che più di così non può peggiorare" prosegue *NCS* nel suo comunicato, finendo per consigliare ai suoi clienti (tra cui coloro che si sono visti respingere la prenotazione di Dreamcast) di attendere la successiva spedizione dal Giappone prevista per il 21 dicembre: "i prezzi hanno raggiunto livelli stratosferici, ma aspettate che un numero sufficiente di unità invada il mercato e lo vedrete calare considerevolmente". Al 18 dicembre del 1998, il prezzo richiesto da *NCS* per le prenotazioni di Dreamcast era già calato a quota 475 dollari (800mila lire circa). E ancora. Sempre *NCS* ha reso noto di aver provveduto alla sostituzione di ben 33 console difettate. Fonti giapponesi assicurano che si tratta di un caso isolato e che nessun acquirente nipponico ha riscontrato problemi nel funzionamento dei Dreamcast venduti entro i confini asiatici.



I pesci parlano

LA SOFTWARE HOUSE GIAPPONESE VIVARIUM HA ANNUNCIATO IL PRIMO GIOCO PER DREAMCAST A SUPPORTARE IL MICROFONO. Un sistema di riconoscimento vocale permetterà di comunicare con un bizzarro pesce dal volto umano (*seaman*), capace di apprendere nuovi vocaboli e rispondere alle domande o agli ordini del videogiocatore. ***Seaman*** è previsto per il periodo primaverile.

Maken X

MAKEN X È IL PRIMO ACTION GAME IN SOGGETTIVA ANNUNCIATO PER DREAMCAST. Sebbene istintivamente etichettabile come "clone di ***Doom***", ***Maken X*** vanta rispetto al rivoluzionario titolo ID, una sottile differenza. Sottile come la lama dello spadone impugnato dalla protagonista (si, una "lei"), un mezzo offensivo dalla corta distanza potenzialmente in grado di soffiare un pizzico di novità in una ormai ridondante e modulare struttura di gioco. L'esigenza di lottare in corpo a corpo ravvicinati, implica l'adozione di nuove strategie negli approcci ed aumenta il rischio di venire presi alla sprovvista dai fianchi o letteralmente assaliti dalle angoscianti creature (talune ispirate ad *Hellriser*) in viaggio da una dimensione oscura. Nel corso del suo viaggio da Tokyo a New York, passando per Russia, Egitto ed altri paesi europei, il giocatore dovrà vedersela con avversari sempre nuovi, ispirati alla storia e alle scenografie dei luoghi. Fra i tanti, non faticheranno a finire sotto il timbro del censore i tizi con svastiche e colori nazisti, ritenuti probabilmente sconvenienti da un'utenza occidentale. L'impiego di un'inquadratura dinamica, che reagisce zoomando sull'obiettivo al tempo con gli affondi, mira a scongiurare un eventuale disorientamento, comunque stuzzicato dallo splendido esercizio grafico espresso da ***Maken X*** a 60 *fps*.

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

YOU Videogames TOO
VIA PO 26 10123 TORINO
CHIAMA ADESSO
011.88.99.20
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H
RIVENDITORI
I NOSTRI LISTINI PER RIVENDITORI CONTENGONO MOLTO DI PIU' DI QUELLO CHE POTETE IMMAGINARE:
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd-guide strategiche-T-shirt TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Inviate la Vostra Richiesta allo 011.812.71.12
Crash Bandicoot3
Ehrgeiz
Super Robot Wars F
R-Type Delta
Soul River
Fifa 99
Tomb Raider 3
Abe Oddysee 2
Destrega usa
Ridge Racer 4 -2cd +Negcon
Manster of Monster
Xenogear USA
A Bug's life
Akuji
Formula 1 98
Vampire Savior Ex
Sempre disponibili
Rival School
A Gennaio...
FINAL FANTASY VIII
Portatili
DISPONIBILI:
Guide Strategiche
Final Fantasy VII
FF Tactics- Alundra
Breath of Fire III
Saga Frontier - Tekken3
Tomb Raider 2
METAL GEAR SOLID
PocketStation
Da fine Dicembre
NeoGeoPocket:linkabile con DremCast
GAME BOY COLOR
Color GameBoy
I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE
VValentine
Tifa
Sephirot
Red XIII
Cloud
Aerith
Barret
Turok
Lara Croft
G.CUSTOM
G.METAL MG
G. 02 MG
G.MK2 MG
RX 78 20th A.
MAZINGA Z 50cm
RAUL
REI
YAGGER

Pocket Wars

Durante l'ultimo *Tokyo Game Show*, l'intera comunità videoludica ha assistito alla presentazione ufficiale di Dreamcast e mostrato eccitazione in vista degli avvenimenti che da lì a pochi mesi avrebbero infiammato le pagine dei periodici specializzati di tutto il mondo. Mentre l'entusiasmo sale in vista dell'annuncio di PlayStation 2000 (previsto in occasione del prossimo *Tokyo Game Show* primaverile che si terrà dal 19 al 21 marzo in Giappone), le penne si scaldano, pronte a scrivere speciali da 16 pagine che tratteranno l'evento in dettaglio. Il lancio di un nuovo *hardware* è da sempre accompagnato da un clima di grande euforia, un'occasione per gonfiare la tiratura dei giornali narrando degli eventi che decideranno il futuro dell'intrattenimento elettronico casalingo. Nessuno sembra però accorgersi che un'altra importante battaglia sul fronte *hardware*, piccola e silenziosa, è già cominciata. La decisione di Nintendo di dare un tocco di colore (56 per la precisione) al suo stagionato Game Boy, ha scatenato una nuova guerra fra console a cui partecipano colossi come SNK e Bandai con i rispettivi *handheld* monocromatici. Ed è una guerra meritevole d'attenzione.

LA CONSOLE PIU' DIFFUSA AL MONDO

Con la sua base installata di 70 milioni di console, Game Boy domina il mercato dei portatili sin dalla sua commercializzazione nell'aprile del 1989 (assicurando a Nintendo un volume di introiti superiore a quelli originati dallo stesso Nintendo 64). Piccolo, economico e con *Tetris* in offerta come *killer application*, Game Boy ebbe la meglio sulla concorrenza di Game Gear e Lynx. Nonostante offrissero *performance* superiori ed uno schermo LCD a colori, la diffusione dei portatili di Sega e Atari venne ostacolata da un prezzo al dettaglio proibitivo, superiore a quanto il *target* di riferimento (adolescenti) era disposto a spendere. Negli anni '80, uno schermo a colori, per di più retro-illuminato, comportava una spesa energetica enorme e nessun ragazzino era disposto a cambiare le batterie con tanta anti-economica frequenza. Non passò molto tempo prima che Game Gear e Lynx si estinguessero lasciando via libera alla massificazione di Game Boy e del suo piccolo schermo monocromatico. Col tempo, il processo di ottimizzazione dei circuiti integrati e di miniaturizzazione dei *chip* offrì a Nintendo l'opportunità di commercializzare una versione più piccola e sottile del vecchio modello di Game Boy, dotata di schermo LCD più largo e definito e dai consumi energetici più contenuti. Nasce così Game Boy Pocket. Commercializzato nel 1996, Il successo di Game Boy Pocket fu meno impetuoso rispetto a quello occorso nel 1989, ma contribuì a cementificare il dominio di Nintendo sul mercato degli *handheld*. Un dominio fino ad oggi incontrastato.

NINTENDO GAME BOY COLOR

CPU: 8-Bit
Risoluzione LCD: 256*256 pixel
Modalità video: colore (56 colori max da una *palette* di 32.000)
Dimensioni: 78*135*27
Segni particolari: porta di comunicazione a raggi infrarossi
Prezzo: 8.900 Yen
Killer app: ***Link's Awakening, Pokemon***

BANDAI WONDERSWAN

CPU: 16-Bit
Risoluzione LCD: 224*144 pixel
Modalità video: B/N (8 tonalità di grigio)
Dimensioni: 74*121*24
Segni particolari: può essere impugnato sia in orizzontale che in verticale (magari per giochi platform o *shoot'em up* rispettivamente)
Prezzo: 4.800 Yen
Killer app: ***Densha de Go!, Pocket Fighters, Digital Monsters***

SNK NEO GEO POCKET

CPU: 16-Bit
Risoluzione LCD: 160*152 pixel
Modalità video: B/N (8 tonalità di grigio)
Dimensioni: 74*122*24
Segni particolari: collegamento con Dreamcast
Prezzo: 7.800 Yen
Killer app: ***Neo Geo Cup '98, Mortal Kombat, Samurai Spirits, Pocket Fighters, Metal Slug***

IL FUTURO

Atlanta, settembre 1998. Nel corso della tre giorni fieristica dell'*E3*, Nintendo annuncia il suo nuovo Game Boy Color. Simile nelle dimensioni al modello Pocket, Game Boy Color offre una palette di 32.000 colori di cui 56 visualizzabili contemporaneamente sullo schermo a cristalli liquidi da 256*256 pixel. Il nuovo portatile Nintendo ripropone una CPU ad 8-bit (sebbene con una frequenza di *clock* doppia rispetto alla vecchia versione) per consentire la retrocompatibilità con i videogiochi già pubblicati per Game Boy. Aspetto ancor più interessante, la tecnologia di Game Boy Color è in grado di influenzare la cosmesi dei vecchi *games*, migliorandola sensibilmente. Ne raffina i contorni degli *sprite*, ne fluidifica lo *scrolling* e vi inietta anche un pizzico di colore. Esatto: basta inserire una cartuccia per Game Boy nello *slot* di Game Boy Color perché il sistema ne analizzi il codice, ne distingua gli oggetti in movimento dai fondali e tenti di applicarvi rudimentali cromatismi in funzione delle tonalità di grigio rilevate (lo stesso procedimento alla base di Super Game Boy per SNES). Prendete *Golf*, ad esempio, inseritelo in Game Boy Color ed avrete il campo verde, il giocatore nero e la pallina rossa. Geniale. Nintendo prevede di commercializzare tre tipo-

Saraba Yamauchi-san!

SECONDO IL PERIODICO NIKKEI SHINBU, HIROSHI YAMAUCHI, RASSEGNERÀ LE DIMISSIONI DA PRESIDENTE DI NINTENDO OF JAPAN NELL'ANNO 2001. Dopo aver trasformato una piccola azienda specializzata nella produzione di carte da gioco, in un colosso dell'editoria videoludica mondiale, Yamauchi si appresta a lasciare la sua società nelle mani di un successore attualmente sconosciuto (Miyamoto? Nah!). Noto per la sua abitudine a mettere uno contro l'altro i team interni a Nintendo al fine di promuovere la competizione e soprattutto per l'adozione di politiche dall'odore vessatorio nei rapporti con le *software house* terze parti, Yamauchi si è recentemente espresso in merito al dominio di PlayStation nel paese del Sol Levante affermando che "a quanto pare i giocatori giapponesi preferiscono restare soli nelle loro camerette e giocare a videogiochi deprimenti". In carica dal 1949, Yamauchi supervisionerà il trasferimento del quartiere generale di NCL fissato per l'anno 2000 per poi uscire di scena con la non piccola soddisfazione di aver diretto Nintendo Co. Ltd. per 52 lunghissimi anni.

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI F1

Jordan GRAND PRIX

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Calibrare, Puntare, Fuoco!

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

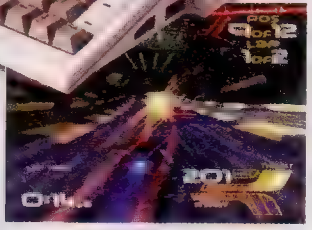
logie di software per Game Boy: *black&white* (per i vecchi modelli monocromatici), *Color* (er... inutile specificare il destinatario) e *Dual* (compatibile con entrambi i modelli). La *line-up* di Game Boy Color annovera, oltre al consueto ***Tetris***, prodotti di tutto rispetto come ***Wario Land 2, Metroid 2: Return of Samus, Pokemon, Mortal Kombat 4*** e gli imperdibili ***Link's Awakening*** e, udite udite, il mitico ***Moon Patrol***. Previste inoltre le conversioni di ***Turok 2*** (Acclaim),

GAME BOY LIGHT OFFRE LA LUCE SENZA DOVER RICORRERE A SCOMODI E PESANTI ACCESSORI.

WipEout 2097 per Amiga!

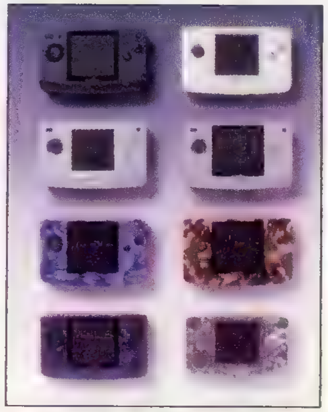
SEBBENE ESILIATO DAL PANORAMA VIDEOLUDICO MAINSTREAM, I COMPUTER DELLA SERIE AMIGA CONTINUANO A VIVERE GRAZIE AL SUPPORTO DEI LORO FEDELI SOSTENITORI.

Equipaggiati con un processore *Power PC*, una memoria da 16MB e un lettore di CD-Rom, gli ultimi modelli Amiga prodotti fino all'anno scorso (prima da Commodore, poi da Escom) hanno offerto ai rispettivi proprietari ottime conversioni di giochi come ***Myst*** e ***Quake***. Ebbene, la società britannica Digital Images ha acquistato i diritti di conversione di ***WipEout 2097*** e ***Quake II*** per i sistemi Amiga. *Software house* come ClickBOOM! e Titan Computers sembrano mostrare interesse verso il nuovo mercato di nicchia sorto dalle ceneri del fallimento Amiga e promettono le conversioni di ***Z*** (Bitmap Brothers) e ***Settlers 2*** rispettivamente.

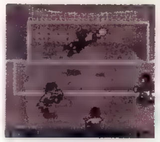


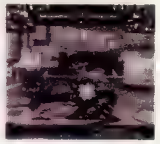
San Francisco Rush (Midway), ***Abe's Exoddus*** e... er, ***Deer Hunter*** di GT Interactive. Al fine di rafforzare la propria posizione nel segmento dei portatili monocromatici, il 14 aprile prossimo Nintendo of Japan commercializzerà al prezzo di 6.800 yen un nuovo modello di Game Boy, Game Boy Light, un modello comunque monocromatico, ma equipaggiato con un LCD retroilluminato indispensabile per giocare in luoghi scarsamente illuminati.

LA CONCORRENZA



Sulla scia del lancio di Game Boy Color, SNK e Bandai mirano a conquistare il mercato "a gradazioni di grigio" lasciato in un certo senso libero da Nintendo. Nella speranza che il supporto *software* di Game Boy Pocket si trasferisca sul nuovo portatile a colori, i monocromatici schermi LCD di Wonderswan e Neo Geo Pocket anelano ad attirare gli sguardi di quell'utenza finanziariamente incapace di passare al nuovo sistema. Forte di un prezzo inferiore rispetto a Neo Geo Pocket (4.800 yen contro i 7.400 yen chiesti da SNK) e del *know how* acquisito con la commercializzazione di Tamagotchi, Bandai spera di recuperare il vantaggio temporale goduto dalla console di SNK (presentata per prima durante lo scorso *Tokyo Game Show*), entro i primi mesi dalla commercializzazione del suo Wonderswan a marzo. La *line-up* di Wonderswan include titoli di forte richiamo come ***Pocket Fighters*** e gli *spin-off* ***Neo Genesis Evangelion*** e ***SD Gundam*** della stessa Bandai, le conversioni di ***Tekken*** e ***Klonoa*** by Namco, ***Densha de Go!*** di Taito, più i vari simulatori di crescita quali ***Digital Monsters*** e ***Monster Farm*** (quest'ultimo non ancora confermato). SNK si affida invece ai suoi *franchise* di successo tra cui ***King of Fighters R1, Metal Slug*** e ***Neo Geo Cup '98***, senza dimenticare ***King of Fighters RPG***, il primo gioco a supportare il *link-up* di Neo Geo Pocket con la console Dreamcast di Sega.





Sebbene Neo Geo Pocket vanti un design più raffinato rispetto a Wonderswan ed un comodo *mini-stick* al posto della consueta croce direzionale, l'*handheld* di Bandai offre una risoluzione video superiore (224*144 pixel contro 160*152), la possibilità di essere impugnato verticalmente o orizzontalmente e soprattutto un padre d'eccezione: Gumpei Yokoi (creatore di Game Boy, purtroppo scomparso l'anno scorso in un incidente stradale). Per il resto, le due console appaiono pressoché identiche.

PREVISIONI

Tirando le somme, Nintendo appare decisamente in vantaggio rispetto ad SNK e Bandai. Con un *market share* del 99%, **Nintendo ostenta una base installata di 70 milioni di Game Boy.**

L'incoraggiante accoglienza di periferiche come *Pocket Cam* dimostrano che Game Boy è diventato un bene *mainstream*, in Giappone, come il Walkman o il telefono cellulare.
Attualmente, le ottime *performance* di vendita in Giappone del nuovo Game Boy Color (nonostante il prezzo non abbordabilissimo di 8.900 yen) suggeriscono che Nintendo è destinata a tenere in pugno il mercato dei portatili per almeno altri dieci anni. Sotto di lei, Wonderswan e Neo Geo Pocket lotteranno per raccogliere le briciole. Una lotta combattuta sul piano del *software*, ma soprattutto del prezzo. Considerato il *target* d'utenza adolescenziale a cui i sistemi portatili sono rivolti, i 7.400 yen (circa 100mila lire) chiesti da SNK appaiono ridicoli in confronto ai 4.800 yen (circa 60mila lire) sufficienti per mettersi in tasca Wonderswan. Ma non è detta l'ultima parola. La sorprendente resistenza della piattaforma NeoGeo e dei successivi *upgrade* dimostrano una certa dimestichezza di SNK nel gestire prodotti a rischio, caratterizzati da un elevato regime di prezzi ed una mediocre diffusione. Due fattori che di regola preludono al declino del sistema che ne è affetto. E' altresì certo che SNK farà leva sulla propria fedele clientela offrendo conversioni per Neo Geo Pocket dei suoi *coin-op* più gettonati. Fra le numerose ipotesi formulabili, quella più attendibile vedrebbe quindi una pacifica convivenza dei due sistemi, ognuno destinato ad accontentare differenti tipologie di consumatori e dominare differenti settori di mercato. Inutile sottolineare, che con buona probabilità, gli eventuali acquirenti dei portatili di SNK o Bandai avranno già in tasca un Game Boy.

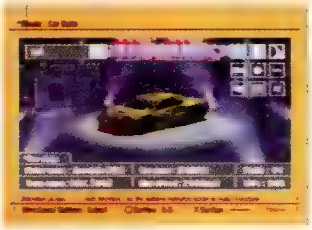
Sul prossimo numero di *Briefs from the Outer Worlds...*

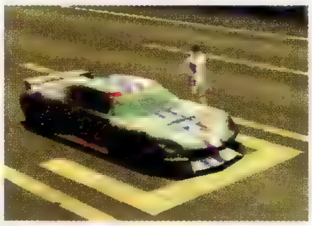
- ***Sheng Mu***, il nuovo, misterioso, progetto di Yu Suzuki per Dreamcast (ex-***Project Barkley***).
- ***Sonic Adventure***, l'attesissimo "gioco perfetto" di Yuji Naka alla prova dei fatti.

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

ATLANTIDE
VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)
(0362) 238.148
...da noi la PlayStation è sempre disponibile!
PlayStation
SONY VIP POINT
PlayStation
VASTO ASSORTIMENTO
OLTRE 3.000 ARTICOLI
IMPORTAZIONE DIRETTA
PREZZI FAVOLOSI
Pro Action Replay
LIRE 19.900
PANTHER
LIRE 39.900
Memory Card
LIRE 9.900
PlayStation
VI ASPETTIAMO NUMEROSI!

R4: Ridge Racer Type 4



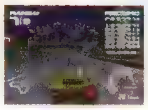


Negli ultimi mesi avevo cominciato a preoccuparmi. Quale grande estimatore della saga di *Ridge Racer* avevo infatti notato con un certo disappunto la lunga latitanza (dall'uscita di *Rage Racer*, l'ultimo capitolo della serie, sono ormai passati circa due anni) di Namco dal mercato delle simulazioni automobilistiche.

Le illazioni più inquietanti avevano cominciato a diffondersi tra i videogiocatori, e tra gli utenti PlayStation in particolare: volete vedere che, constatata la perfezione e la superiorità di *Gran Turismo* (il titolo Sony che, per i due o tre che ancora non lo sapessero, ha in pratica ridefinito il genere dei *racing games*) i responsabili Namco hanno deciso di gettare la spugna ammettendo la sconfitta e rinunciando, per evitare brutte figure, alla realizzazione di nuovi giochi di guida? O addirittura: volete vedere che Namco, presa coscienza delle incredibili prestazioni e delle enormi potenzialità di Dreamcast, il nuovo gioiello di casa Sega, ha deciso di concentrare i propri sforzi solo nella produzione di titoli per il mostro a 128-bit? Beh, cari utenti PlayStation, tirate pure un sospiro di sollievo: come volevasi dimostrare, quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare. Quale miglior "regalo" potevano farci per Natale i programmatori Namco se non la dimostrazione lampante del fatto che la nostra cara vecchia console, di cartucce da sparare, in canna ne ha ancora molte? Certo, il Dreamcast sarà probabilmente una delle macchine che domineranno la scena videoludica dei prossimi anni, ma vi assicuro che mai come nel caso del titolo che mi accingo a recensire, è stato tanto appropriato il celeberrimo ammonimento che ha fatto da *leit motiv* nelle prime campagne pubblicitarie Sony: state tranquilli che dopo qualche giro sulle piste di *Ridge Racer Type 4*, nessuno sottovaluterà più la potenza di PlayStation!

La definizione grafica dei circuiti consente di scorgere anche i particolari di contorno più insignificanti.

I mezzi più prestanti si caratterizzano per il design particolarmente aggressivo.



Simulazione? No grazie!

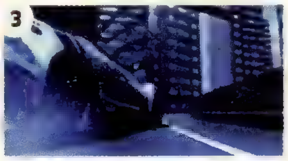
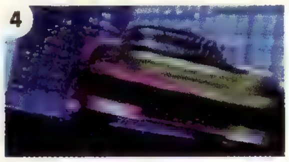
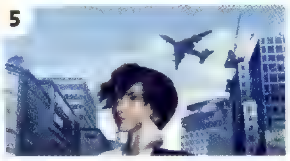
I vari capitoli della saga di *Ridge Racer* si sono sempre distinti, nello standard dei videogiochi automobilistici, per l'impostazione prettamente *arcade* che li caratterizzava. I programmatori Namco non hanno infatti mai nascosto la loro intenzione di realizzare, con tali titoli, prodotti che si imponessero presso gli utenti soprattutto per l'eccellente realizzazione tecnica e l'immediatezza del *gameplay*, piuttosto che per il realismo delle situazioni di gioco o la fedeltà di comportamento dei mezzi virtuali rispetto ai modelli reali. Il fatto è che se fino a non molto tempo fa tale ultima peculiarità (ovvero la limitatezza della componente simulativa) sembrava non costituire un

Si ringrazia **Halloween Games** *per il CD*

Titolo	R4: Ridge Racer Type 4
Casa	Namco
Versione	Giapponese
N° Giocatori	1-2
Genere	Racing

1

2

3

4

5


problema per la maggior parte dei videogiocatori (i quali, abbagliati dalla magnificenza grafica del prodotto, sorvolavano senza timore, ad esempio, sugli "strani" comportamenti delle auto in pista), ora come ora, dopo aver visto capolavori quali *GT* o *Colin McRae Rally* (cioè *racing games* con i quali i programmatori, dando per acquisita la necessità di una realizzazione tecnica di buon livello, hanno concentrato i propri sforzi nel tentativo di restituire al pilota davanti al monitor sensazioni il più possibile realistiche e di conseguenza coinvolgenti), non è più possibile giudicare un titolo automobilistico esaminando solo la quantità di poligoni su schermo e l'accuratezza delle *texture* che riesce a generare o il numero di *frame* per secondo che riesce ad ottenere. I giochi di guida si sono evoluti e, probabilmente per la prima volta, *Ridge Racer* non avrà vita facile nello sbaragliare la concorrenza.

ALLACCIATE LE CINTURE...

Nel pieno rispetto della tradizione Namco, anche questa volta il *FMV* che fa da introduzione al gioco si segnala per l'incredibile qualità della realizzazione. L'accuratezza dei disegni in computer grafica, l'accompagnamento sonoro incalzante, il perfetto montaggio delle scene e la simpatia della storia narrata danno origine ad un filmato tra i più belli mai visti in un *videogame*: a differenza di quanto avviene in quasi tutti gli altri giochi, stavolta vi ci vorranno parecchi passaggi prima che decidiate di cominciare le vostre partite skippando tale intro. Anche i menu delle opzioni si distinguono per la veste grafica particolarmente curata: ogni schermata è piena di animazioni e di gradevoli effetti grafici; il rovescio della medaglia è costituito dal fatto che i caricamenti ne risultano leggermente allungati. Le possibilità di scelta sono più o meno le stesse di molti altri *racing games*: una volta eseguiti i vari settaggi audio-video potrete dunque decidere se dare inizio ad alcuni giri di prova alla ricerca del tempo migliore su ogni circuito, se intraprendere una sfida testa a testa contro un amico (grazie alla modalità *split screen*) o se partecipare al vero e proprio campionato di *R4*.

USANDO LA VISUALE ESTERNA IL VOSTRO MEZZO SEMBRERÀ INCOLLATO AL MARGINE INFERIORE DELLO SCHERMO...

FATTI.... NON PAROLE

BLACK BOX

FATTI.... NON PAROLE

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI E ACCESSORI SOLO PER

SONY PLAYSTATION

VENDITA FILM (VHS E DVD), COMPACT DISC, MC

BLACK BOX i più "vasti" nella provincia di Firenze BLACK BOX

UTENTI PRIVATI

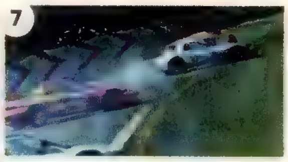
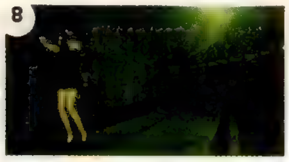
telefonaci o contattaci via e-mail per i tuoi acquisti per corrispondenza, compri di tutto a prezzi da megastore (software-hardware psx, vhs, dvd, cd, mc)

via Galvani 25
50051 Castelfiorentino (Fi)
tel. 0571-632571 2 linee r.a.

e-mail: blackbox@fu.nautilo.it

!! RIVENDITORI !!

richiedi il LISTINO RIVENDITORI, trattiamo esclusivamente PSX, a quali condizioni...? ce lo direte voi...! contattaci senza impegno

Il Jogcon made in Namco.

Welcome to the real racing roots 99

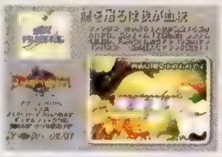
Il funzionamento della modalità *Championship* è stato completamente rinnovato rispetto al passato. In *R4* lo scopo del gioco consiste nel completare diverse volte il campionato (articolato su otto diversi tracciati) in modo da vincere ogni volta nuove macchine e ampliare la propria collezione di auto bonus (in totale dovrebbero essere addirittura 320!). All'inizio di ogni campionato vi sarà data la possibilità di scegliere tra quattro diversi *racing teams* e subito dopo tra quattro case costruttrici (Assoluto, Lizard, Terrazi e Age): a seconda della combinazione che avrete selezionato (i vari team utilizzano dei settaggi diversi: mentre alcuni vi prepareranno un'auto meno prestante, ma molto guidabile, altri cercheranno di porre l'accento sulla potenza del motore consegnandovi però una vettura più difficile da controllare) otterrete dunque, tanto per cominciare, 16 mezzi differenti. Il campionato è diviso in quattro mini-tappe, completando con successo ciascuna delle quali, oltre ad ottenere una macchina bonus più potente, vi sarà consentito di salvare i vostri progressi su *memory card* o *PocketStation* (grazie a quest'ultima potrete anche scambiare le varie vetture premio ottenute con quelle dei vostri amici). Nelle prime due piste otterrete la qualificazione alla tappa successiva classificandovi tra i primi tre; nelle successive due vi sarà necessario arrivare almeno al secondo posto; nelle tre della terza tappa dovrete per forza vincere sempre e lo stesso dovrete fare nell'ottava ed ultima pista (molto simile, per la linearità del tracciato e per la velocità di percorrenza, al circuito *Endurance* di ***Rage Racer***). Tra l'altro va segnalato che a seconda della posizione di classifica con la quale avrete concluso le prime due tappe, vi sarà attribuita una macchina bonus differente. Facendo qualche calcolo, capirete che vi sarà sufficiente completare cinque o sei campionati per poter già contare su un parco mezzi non indifferente, che comunque potrete tenere sotto controllo grazie ad una specie di *database* contenuto nella sezione *Garage* (qui vi sarà anche consentito, analogamente a quanto avveniva nel precedente ***Ridge Racer***, andare a personalizzare le carrozzerie delle varie macchine utilizzando alcuni logo già disponibili o addirittura disegnandone di nuovi).

R4 si segnala tra l'altro per l'esordio dello split screen nella saga di Ridge Racer.

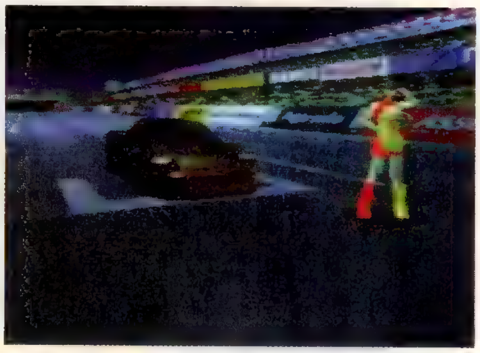
La potenza è nulla senza controller...

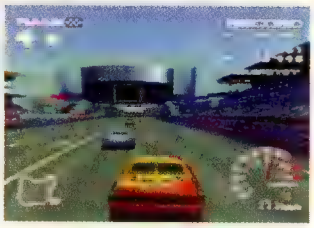
Una volta scesi in pista, le prime cose dalle quali rimarrete colpiti saranno la magnificenza dell'aspetto grafico e la fluidità dell'*engine* poligonale di cui ***R4*** è dotato. Vi assicuro che, a livello di realizzazione tecnica, con questo titolo ci troviamo dinanzi a vette di perfezione mai raggiunte su un sistema casalingo (in questo caso anche ***Gran Turismo*** deve alzare bandiera bianca...): non fosse per la risoluzione video, inferiore a quella standard delle macchine *arcade*, tale prodotto sicuramente non sfigurerebbe nemmeno se paragonato ad un *coin-op* delle ultime generazioni. I mezzi ed i particolari dello sfondo sono realizzati con una cura quasi maniacale (il meraviglioso effetto scia prodotto dai fari posteriori nelle gare notturne è assolutamente indescrivibile a parole) mentre noterete che la pista, soprattutto utilizzando l'ottima visuale interna, vi schizzerà contro la faccia con una velocità e una fluidità veramente impressionanti. Il coinvolgimento nell'azione viene favorito anche dall'entusiasmante colonna sonora che, grazie all'energia che sprizza da ognuno dei brani che la compongono, mai come in quest'occasione si dimostra tanto adeguata al gioco che accompagna. Per quanto riguarda i controlli, i giudizi non sono altrettanto positivi, poiché, incredibile ma vero, in ***R4*** non è supportata la modalità analogica del *Dual Shock*: le vibrazioni sono attivabili (ed in ogni caso sono avvertibili solo durante i contatti con le altre vetture o contro le barriere di protezione), ma dovrete accontentarvi di guidare i vostri mezzi sullo schermo servendovi dell'ormai obsoleto comando digitale. L'alternativa consiste nel procurarvi il nuovo *controller* Namco *Jogcon*, presentato in abbinamento proprio a ***R4***, con il quale, grazie ad un mini-volante posizionato tra le due impugnature, potrete sperimentare anche delle sensazioni di *feedback* (per intenderci, allo stesso modo di quanto avviene nella realtà, ad esempio in una curva particolarmente impegnativa, noterete che il volante farà resistenza ai comandi impartiti). Per coloro che fossero interessati all'acquisto, posso dire che tale periferica necessita di un certo periodo di pratica iniziale prima di poter essere sfruttata nel modo migliore ed in ogni caso l'effetto di *feedback* non è poi così evidente (ah, dimenticavo: utilizzando il *Jogcon* le vibrazioni avvertibili con il *Dual Shock* non sono supportate). Passando all'aspetto della giocabilità il discorso si fa molto semplice: se vi sono piaciuti i precedenti capitoli di ***Ridge Racer*** adorerete pure ***R4***, se invece da un gioco di guida vi aspettate prima di tutto un minimo di realismo ed un certo spessore della componente simulativa, i titoli ai quali dovete rivolgervi sono sempre i soliti tre: ***GT***, ***Colin McRae*** e ***TOCA 2***. A dire il vero le reazioni

Ridge Racer 1 & Catalogo Namco

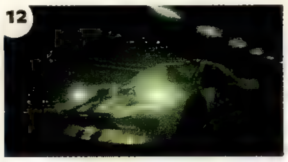


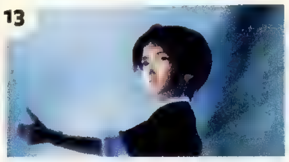
All'interno della confezione di ***R4*** è contenuto anche un secondo CD nel quale potrete trovare, oltre ad un completissimo catalogo di tutti i prodotti Namco disponibili per PlayStation (con alcune *preview* sui titoli in arrivo ed alcune *demo* giocabili), ben due versioni del primo ***Ridge Racer***: mentre una non è altro che la riproposizione del gioco che forse più di ogni altro ha contribuito al lancio della console Sony, la seconda versione riproduce in maniera superfedele il *coin-op* originale. Vi garantisco che nonostante l'*arcade* da sala abbia già diversi anni sul groppone, l'utilizzo dell'*hi-res* e dei 60 *fps* su PlayStation fanno ancora un certo effetto!





11


12


13

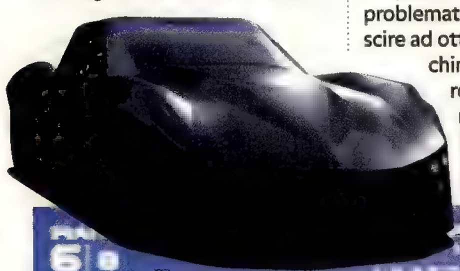
14

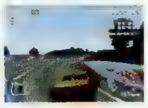
15

ed il comportamento delle macchine in pista sono leggermente migliorati rispetto ai precedenti capitoli e di conseguenza stavolta non dovrete più assistere, ad esempio, a quelle stranissime sbandate che nei vari *Ridge Racer* erano la fatale conseguenza di ogni vostro errore in fase di sterzata. Le curve in derapata sono ora più "plausibili" e l'introduzione di alcuni spazi di fuga a bordo pista ha eliminato la presenza di quelle sgradevoli "collisioni contro barriere invisibili" che si verificavano in precedenza. Per quanto riguarda la longevità, l'analisi è un po' più problematica: in effetti per riuscire ad ottenere tutte le macchine nascoste vi occorreranno diverse settimane di applicazione, ma visto che il meccanismo è sempre lo stesso (bisogna continuare a vincere campionati su campionati, variando solo, di volta in volta, la combinazione tra *racing teams* e case costruttrici) temo che molti, dopo aver completato una dozzina di volte la sezione *Championship* potrebbero cominciare a provare un certo senso di noia.

IGOR

La reda di SPC si è subito innamorata della protagonista del FMV introduttivo...





Commento ***Ridge Racer Type 4* non è un gioco di guida: è un'esperienza videoludica a sé stante. Connettete la vostra PlayStation allo schermo più grosso che avete in casa e collegate l'uscita audio all'impianto *hi-fi*. Inserite il CD di *R4* nella console e accendetela: sarete proiettati all'istante in un vero e proprio viaggio che, dalla quiete della vostra cameretta, vi trasporterà in un mondo dove i vostri sensi visivi e uditivi saranno sottoposti a stimoli mai sperimentati in precedenza. Fate attenzione però: ci tengo a ribadire che le emozioni che suscita questo titolo non sono assolutamente legate alla qualità della componente simulativa (quasi del tutto assente). Quindi se quello che state cercando è un gioco che vi consenta di vivere sulla vostra poltrona le sensazioni che provereste alla guida di una macchina vera, questo non è certamente il titolo che fa per voi.**

Pro...
- *Tecnicamente eccezionale*
- *Immediatissimo*

Contro...
- *Componente simulativa inesistente*
- *Meccanica di gioco poco intrigante*

La Pagella...

Grafica : **97**
Sonoro : **95**
Giocabilità : **88**
Longevità : **85**
Originalità : **75**

88

SE TUTTO QUELLO CHE ABBIAMO NON VI BASTA... CAMBIATE HOBBY!!!

- **PLAYSTATION:** Giochi nuovi - usati - novità - serie Platinum - di tutti vastissimo assortimento; Joypad; Arcade Stick; Dual Shock; Multitap; mouse; pistole g con 45 - Scorpion - Real Arcade Light Gun; volante Jordan - Race Station vibration; Game Kit; N-Pal Converter; Memory Card 1 o 2 Mega; cavi Scart RGB; modulatori; cavi prolunga Joypad; cavi Link; Action Replay Explorer; valigette; zainetti; cappellini; magliette; adesivi Graphickit; spille; portachiavi; etc...etc...
- **NINTENDO 64:** Giochi nuovi - usati - Joypad color; Controller Pack; Rumble Pack; cavi prolunga Joypad; cavi Scart RGB; modulatori; adattatori; pupazzetti personaggi Nintendo etc...etc...
- **GAMEBOY:** Classic; Color; lente più luce; Multiboy; gusci; alimentatori; Gameboy Camera; Gameboy Printer; carta ricambio; giochi giochi giochi etc...etc...
- **MEGADRIVE - SUPERNES - SATURN:** giochi e console: ultimissime disponibilità.
- **DREAMCAST:** tutto!!!!!

Abacus VIDEOGIOCHI

CORSO LODI 103 - 20139 MILANO
TEL/FAX 02.533229
MM3 BRENTA
ORARI: Lunedì - Venerdì: 14,30/19,30
Sabato: 10,00/12,30 - 14,30/19,00
a Dicembre sempre aperti
anche al mattino e tutte le Domeniche!
ACCETTIAMO BANCOMAT - CARTASI'

PREZZI UMANI !!! * SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA *

Quattro chiacchere con **Namco**

Nonostante ***la commercializzazione di Gran Turismo*** *abbia in parte ridefinito il metro di giudizio a cui sottoporre le* ***odierne simulazioni corsistiche*** *per PlayStation, Namco appare poco propensa a modificare di conseguenza la ricetta che da quattro anni assicura il successo della sua serie di giochi di guida* **Ridge Racer**. *La sua quarta edizione,* **Ridge Racer Type 4**, *appare, infatti, mirata ad* ***un target d'utenza poco esigente***, *tanto affascinato dalle meraviglie estetiche quanto disturbato da un'eccessiva accuratezza nella simulazione dell'esperienza reale.* ***Il modello di fruizione proposto da Namco soddisfa le caratteristiche di semplicità ed immediatezza tipiche dei coin-op***, *a quanto pare, da molti ritenute preferibili ad un'interpretazione più tecnicistica del genere videoludico in questione. Le due scuole di pensiero, sostenitrice l'una della semplicità come presupposto alla giocabilità, l'altra della verosimiglianza della simulazione come prerogativa ad una più appagante esperienza ludica, non mancheranno di scontrarsi in futuro, in vista anche della commercializzazione di* **Gran Turismo 2** ***attualmente in fase di sviluppo presso gli studi di*** **Polyphony**. *Rimandando ad altra sede (leggi* **PlayGround**) *il compito di analizzare questa dicotomia,* **SPC** ***indaga sulle origini e sullo sviluppo di*** **Ridge Racer Type 4** ***scambiando quattro chiacchiere col team Namco*** *responsabile del progetto.*

ECCO I RESPONSABILI DI RIDGE RACER TYPE 4. DA SINISTRA A DESTRA ABBIAMO MOTOMI KATAYAMA (DIRETTORE DEL PROGETTO), MASATOSHI KOBAYASHI (PROGRAMMATORE PRINCIPALE), KATZUTOKI KONO (GRAPHICS DESIGNER), HIROSHI OKUBO (SOUND DESIGNER) E KEI YOSHIMIZU (RESPONSABILE DELL'INTRODUZIONE IN CG).

Tenutasi a Yokohama (ad un'ora dal centro di Tokyo) presso la sala ricevimenti del *New Stage Building*, l'intervista condotta dal nostro corrispondente dal Giappone, Nicolas Di Costanzo, pone in evidenza la (discutibile) filosofia "esteticocentrica" adottata nel corso della realizzazione del progetto da Motomi Katayama (direttore del progetto), Masatoshi Kobayashi (programmatore principale), Katzutoki Kono (graphics designer), Hiroshi Okubo (sound designer) e Kei Yoshimizu (responsabile della sequenza introduttiva in CG). Leggete e fatevene una ragione... (Un particolare ringraziamento a Tsuyumi Toyoda per aver riunito l'intero team di *Ridge Racer Type 4* davanti ai microfoni di SPC, nonché alla sala ricevimenti del New Stage Building per la splendida vista sulla baia di Yokohama).

A quando risale l'inizio del progetto?

Katayama: Abbiamo cominciato l'anno scorso, a maggio, circa sei mesi dopo *RR Revolution*.

Quanto è grande il team di sviluppo?

Katayama: Il team di *RR4* è composto da 32-33 persone, esclusi i collaboratori occasionali. I *designer* sono stati numerosi, ma abbiamo mantenuto più o meno le stesse proporzioni fra programmatori, musicisti ed artisti degli altri episodi.

Avete quindi lavorato anche sugli altri *RR* per PlayStation...

Katayama: Tutte le persone qui presenti hanno lavorato sul primo *Ridge Racer*. Alcuni di loro hanno anche contribuito allo sviluppo di *Ridge Racer Revolution*.

Quanto lavoro di ricerca è stato richiesto per *RR4*? Avete analizzato il comportamento delle vetture reali?

Katayama: Non abbiamo eseguito prove su strada né pilotato macchine reali ai fini del gioco. A tutti noi piacciono le macchine e guidiamo già da diversi anni. Vantiamo una conoscenza basilare sulle vetture in generale. Abbiamo comunque testato una FFR 4WD per studiarne il comportamento su strada.

In che modo siete riusciti a riprodurre il comportamento delle vetture in *RR4*?

Katayama: Innanzitutto, il nostro obiettivo è sempre stato quello di realizzare un gioco di guida e non un simulatore di guida. Il motivo principale sta nel fatto che quando guidi una macchina reale puoi percepire la forza G durante le curve, l'accelerazione, l'aderenza dei pneumatici. Attualmente non è possibile simulare tali sensazioni pertanto *RR4* va inteso come un gioco di guida in senso stretto.

Il vostro primo lavoro, *Ridge Racer*, ha spinto PlayStation verso limiti tecnologici ritenuti irraggiungibili fino ad allora. I due seguiti erano addirittura migliori tecnicamente rispetto al *prequel*. Da questo punto di vista quanto è stato complesso realizzare *RR4*?

Kobayashi: Quando abbiamo realizzato *Ridge Racer* per PlayStation credevamo di aver sfruttato al massimo l'*hardware* Sony e raggiunto quindi certi limiti. Da un punto di vista prettamente tecnico non volevo realizzare *RR4* (ride). La cosa principale da fare era eliminare l'inuti-

ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK - PAL L. 249.000*

DUAL SHOCK - UNIV.LE L. 299.000

NINTENDO64

VERS. PAL + GAME L. 299.000

SEGA DREAMCAST

LA NUOVA STAR DELLE CONSOLLE

AD UN PREZZO FANTASTICO TELEFONARE

Super Jolt Gun L. 115.000

Trasmettitore per Pad agli Infrarossi L. 45.000

Dual Force con vibrazioni L. 129.000

Scorpion L. 49.000

Guanto joypad L. 115.000

Resident Evil Pad L. 59.000

Double Shock colour L. 39.000

Mem. Card 4 M colorate L. 39.000

NeoGeo Pocket+3 game L. 329.000

NOVITA' PSX PAL

ABE'S EXODUS
BLASTO
CONSTRUCTOR
CRASH BANDICOT 3
DARK OMEN
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEM TIME TO KILL
FIFA SOCCER 99
FORMULA 1 98
FRONT MISSION [illegible]
I.S.S. PRO 98
LIBERO GRANDE
KING OF FIGHTERS [illegible]
MACHINE HEAD
MEDIEVIL
MOTO RACER [illegible]
NASCAR 99
NHL 99
NINJA
OVERBLOOD [illegible]
PET IN TV
POPULOUS: [illegible]
RECIPRO HEART 500
ROBOPIT 2
SHADOW MASTER
SNOWBOARD EXTREME
SPYRO THE DRAGON
STREET FIGHTER THE MOVIE
SUPER MOTOCROSS
SUPER POWER GUNBIKE
SUZUKI MOTOCROSS
TCA TOURING PLATINUM
TENNIS 2
TOMBY
THUNDER FORCE 5
X-MEN VS STREET FIGHTER
...sta arrivando TOMB RAIDER 3

OFFERTE PSX PAL

JET RIDER 2	[illegible]
BOMBA 98	[illegible]

WCW NITRO	[illegible]
VERSAILLE	49.000
ACTUR HOCKEY	49.000
SENTINEL	49.000
NEW MAN HAAS	49.000
PITFALL	49.000
HOCKEY GRETZKY	[illegible]
DISKWORLD II	[illegible]
TOMMY MAKINEN	[illegible]
ONE	[illegible]
BROKEN HELIX	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
V. RALLY	49.000
ACTUR SOCCER	49.000
INDY 500	49.000
FORMULA 1 97	59.000
PAX CORPUS	49.000
SYNDICATE WARS	49.000
RASCAL	49.000
VMX RACER	49.000
SHADOW MASTER	[illegible]
NEED FOR SPEED 2	[illegible]
OVER BOARD	[illegible]

OFFERTE PSX JAP

OVER BLOOD 2	[illegible]
SILOUETTE MIRAGE	49.000
THUNDER FORCE 5	[illegible]
GUN BIKE	[illegible]
XENOGEARS	[illegible]

OFFERTE PSX USA

[illegible]	[illegible]
CONTRA	[illegible]
RAGE RACER	59.000

OFFERTE SATURN PAL

P. DRAGON SAGA	[illegible]
SKY TARGET	[illegible]
S. FIGHTER COLLEC.	39.000
DRAGON FORCE	39.000
RIVEN	[illegible]
SHININ' FORCE 3	[illegible]
DUKE NUKEM 3D	[illegible]
TETRIS PLUS	[illegible]
CASPER	[illegible]
TOMB RAIDER	[illegible]
MAN X II	[illegible]
PUZZLE FIGHTER	[illegible]
SCORCHER	[illegible]
TUNNEL B1	[illegible]
DIE HARD TRILOGY	[illegible]
EXHUMED	39.000
ALIEN TRILOGY	[illegible]
BUST A MOVE 2	[illegible]

OFFERTE SATURN USA

DARK LEGEND	[illegible]
OFF WORLD	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible] HULK	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
LOADED	[illegible]
SKELETON WARRIORS	[illegible]
MORTAL KOMBAT II	[illegible]
NHL 97	[illegible]

OFFERTE SATURN JAP

S. RALLY	[illegible]
VAMPIRE	[illegible]

RONDE	[illegible]
RABIT	[illegible]
ANARCHY	[illegible]
HAKAIDEN	[illegible]
LODE RUNNER	[illegible]
V.F. KIDS	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

OFFERTE NINTENDO64 PAL

I.S.S. 98	[illegible]
AER BORDER 64	[illegible]
BOMBERMAN HERO	[illegible]
BANJO E KAZOOIE	[illegible]
1080° SNOWBOARDER	[illegible]
F1 WORLD GP	[illegible]
GASP	[illegible]
DIDDY KONG RACING	[illegible]
WAYALE COUNTRY C.	[illegible]
NHL 98	[illegible]
GT 64	[illegible]
007 GOLDENEYE	[illegible]
OLYMPIC HOCKEY [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

VIRTUAL CHESS 64	[illegible]
YOSHI'S STORY	99.000
WETRIX	99.000
BUST A MOVE 2	99.000
DOOM 64	99.000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
DUAL HEROES	79.000
AEROFIGHTERS ASS.	[illegible]
MISCHIEF MAKERS	99.000
SUB-ZERO	[illegible]
[illegible]	[illegible]
MISSION IMPOSSIBLE	[illegible]
MORTAL KOMBAT 4	[illegible]
CLAY FIGHTERS 63 1/3	99.000
NAGANO	[illegible]
F1 POLE POSITION	[illegible]

OFFERTE NINTENDO64 JAP

DUAL HEROES	[illegible]
BOMBERMAN HERO	[illegible]
[illegible]	39.000
[illegible]	39.000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
GOEMON	[illegible]
MISCHIEF [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

OFFERTE NINTENDO64 USA

YOSHI'S STORY	[illegible]
HEXEN	59.000
CLAY FIGHTERS 63 1/3	[illegible]
SUB-ZERO	[illegible]

OFFERTE GAME BOY

D. KONG LAND III	[illegible]
HERCULES	59.000
WARIOLAND II	59.000
TUROK	55.000
007	55.000
TAMAGOTCHI	39.000
MICKEY MOUSE	39.000
S. FIGHTER II	[illegible]
V. RALLY	59.000
INTER. SOCCER	49.000
WARIOLAND	49.000
S. MARIO II	35.000
CASPER	35.000
POPEYE	35.000
D. KONG LAND	35.000
KILLER INSTINCT	35.000
MEGA MEN	35.000
GREMLINS 2	35.000

GAME BOY COLORATO L. 169.000
GAME BOY POCKET L. 109.000
GAME BOY PRINTER L. 99.000
GAME BOY CAMERA L. 99.000
Giochi Game Boy Col. TELEFONARE
Tetris DX - Warioland II TELEFONARE

Buone Feste!

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74

FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI — PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

le. Avevamo bisogno di usare il maggior numero di poligoni possibile senza alcuno spreco.
Katayama: Le tecniche di disegno poligonale sono decisamente migliorate da allora...
Kono: I miglioramenti grafici sono visibili. La modalità di *rendering* dei palazzi è differente, così come la dimensione delle *texture*, il numero di poligoni impiegati e così via. Abbiamo ricominciato dall'inizio, riscritto l'*engine* da zero ed eliminato gli sprechi. Questo è il motivo per cui nonostante giri sullo stesso *hardware* su cui girava **Ridge Racer**, **RR4** appare esteticamente differente.
Kobayashi: In sintesi, ***RR4*** è estremamente diverso da ***Ridge Racer*** nonostante sia pressoché lo stesso gioco. La tecnica di visualizzazione degli oggetti poligonali lo rende diverso (ah! - Ndt).

Entrando più nello specifico, quale obiettivo è stato più difficile raggiungere?
Katayama: La grafica è stata realizzata per prima. Talvolta è stato difficile implementarla nel gioco. Ho dovuto discutere con i *graphics designer* al fine di "snellire" il carico estetico in accordo con la potenza dell'*hardware*. Per quanto mi riguarda i ragazzi dediti alla cosmesi hanno esercitato una forte pressione su di me.
Kono: Per quanto mi riguarda, invece, ciò che è realmente nuovo in ***RR4*** è la gestione di luci ed ombre. Abbiamo fatto un uso massivo di poligoni *gouraud shaded* (particolare tecnica di ombreggiatura che consente di ottenere sottili sfumature cromatiche sulle superfici dei poligoni - Ndt). Come abbiamo già detto, l'*engine* dei precedenti ***Ridge Racer*** soffriva di numerosi sprechi che abbiamo però eliminato in ***RR4*** per garantirci sufficiente potenza di calcolo da consentire l'implementazione del *gouraud shading*. E' stata un'impresa molto difficile...

Ovviamente l'ispirazione principale per lo sviluppo di *RR4* deriva dai precedenti episodi della serie, ma avete considerato anche altri prodotti similari?
Katayama: Per quanto riguarda il *concept* di base non abbiamo tratto ispirazione da nessun altro prodotto. Al contrario, volevamo fare di RR4 un *racing game* differente dagli altri. Abbiamo pensato ad aspetti mai realizzati da alcuno.
Kobayashi: Dal punto di vista della programmazione, sicuramente ***Gran Turismo***...
Kono: Direi che ***Gran Turismo*** ha anche influenzato lo sviluppo del comparto grafico. Ho anche studiato alcuni *non-racing game* come ***Jumping Flash*** e ***Ace Combat 2*** per il cielo di ***RR4***.

Con buona probabilità avrete fatto uso del *Performance Analyser*. Cosa ne pensate e quanto si è dimostrato utile?
Kobayashi: Sì, abbiamo usato il *Performance Analyser*. Il bello del *PA* è che puoi studiare i giochi sviluppati dagli altri (ride)... Per esempio *Gran Turismo*, penso sia stato l'unico che abbiamo studiato (ride).
Katayama: In effetti, da un punto di vista tecnico, per realizzare qualcosa che nessun altro ha mai realizzato, dobbiamo studiare la "concorrenza". Per esempio, non esiste nessun altro *racing game* dove strade, vetture, fondali e quasi tutto il resto siano *gouraud shaded*. ***RR4*** è l'unico *racing game* esistente ad essere totalmente *gouraud shaded*. All'inizio, parlandone con il nostro programmatore (si gira verso il programmatore seduto di fianco a lui), credevamo che sarebbe stato impossibile raggiungere certi obiettivi. Alla fine abbiamo usato l'*environment mapping* (mappatura ambientale: effetto che simula il riflesso delle scenografie sulle lamiere delle vetture - Ndt), simulato la luce dei fari, le trasparenze, il *gouraud*. In sintesi, siamo riusciti a realizzare tutto ciò che volevamo.

Non c'è proprio nulla che pensavate di realizzare e non ci siete riusciti?
Kobayashi: Siamo riusciti a realizzare ogni aspetto previsto dal progetto iniziale.
Durante altri progetti, poteva capitare che qualcosa non fosse fattibile. In ***RR4***, invece, siamo riusciti a raggiungere tutti gli obbiettivi prefissati.
Katayama: E abbiamo pure aggiunto qualcosa in più...
Kono: Ad esempio il cielo: in funzione della direzione di guida, gli effetti di luce solare variano di conseguenza. L'estensione del campo visivo è anche notevole. Credevamo impossibile ottenere questi risultati, invece...

***RR4* annovera un impressionante parco macchine. E' sempre stato il vostro obiettivo o avete introdotto sempre più vetture durante lo sviluppo? Quante sono in totale?**
Katayama: Alcune vetture possono apparire identiche, ma offrono prestazioni differenti. Considerando le sole vetture effettivamente diverse dal punto di vista comportamentale, potrei affermare che il totale ammonta a 321 tipologie differenti. Non abbiamo aggiunto altre vetture durante lo sviluppo. Il numero di vetture era previsto sin dall'inizio in funzione del sistema di gioco che intendevamo realizzare. Il giocatore deve avere la possibilità di giocare il più possibile. In accordo col processo di affinamento delle sue abilità, l'utente potrà passare a vetture sempre più sofisticate e difficili da guidare. Da questo punto di vista, 321 c'è parso il numero ideale di vetture in ***RR4***.

***RR4* è stato probabilmente concepito con la nuova periferica *JogCon* in mente. Pensate di supportarla in futuro?**
Katayama: Sì. Sono attualmente in fase di sviluppo alcuni progetti che useranno *JogCon*, ma al momento non posso dire altro a riguardo. Sebbene *JogCon* sia concepito principalmente per i giochi di guida, è comunque possibile impiegarlo su altri generi videoludici (anche *NegCon* ha trovato impiego alternativo in un simulatore di baseball - Ndt).

Che tipo di musiche offre *RR4*?
Okubo: Per ***RR4*** abbiamo rispolverato le sonorità di ***Ridge Racer***. Le musiche in ***RR4*** sono comunque più mature, più "alla moda" forse...La gente potrà comunque riconoscere il tipico stile Namco. Il numero di brani è inoltre superiore a quello di ***Ridge Racer***. Quest'ultimo ne offriva 10, ***RR4*** ne prevede 14 (più altri segreti). Il giocatore potrà selezionare il brano che preferisce all'inizio di ogni gara (le musiche di ***RR4*** sono estrapolate direttamente dal CD - Ndt). Abbiamo inoltre beneficiato della collaborazione della cantante giapponese Kimara Lovelace. Sua è la voce nel brano introduttivo di ***RR4***. E' stata per me un'esperienza difficile. Ho dovuto affrontare alcune discussioni sulla musica ovviamente, ma anche su aspetti legali e sulle differenze fra il mercato occidentale e quello nipponico. Sono stato a New York per assistere alle registrazioni ed ho incontrato Lovelace a Tokyo per siglare i primi accordi. Non abbiamo usato un suo brano originale, ma solo la sua voce.

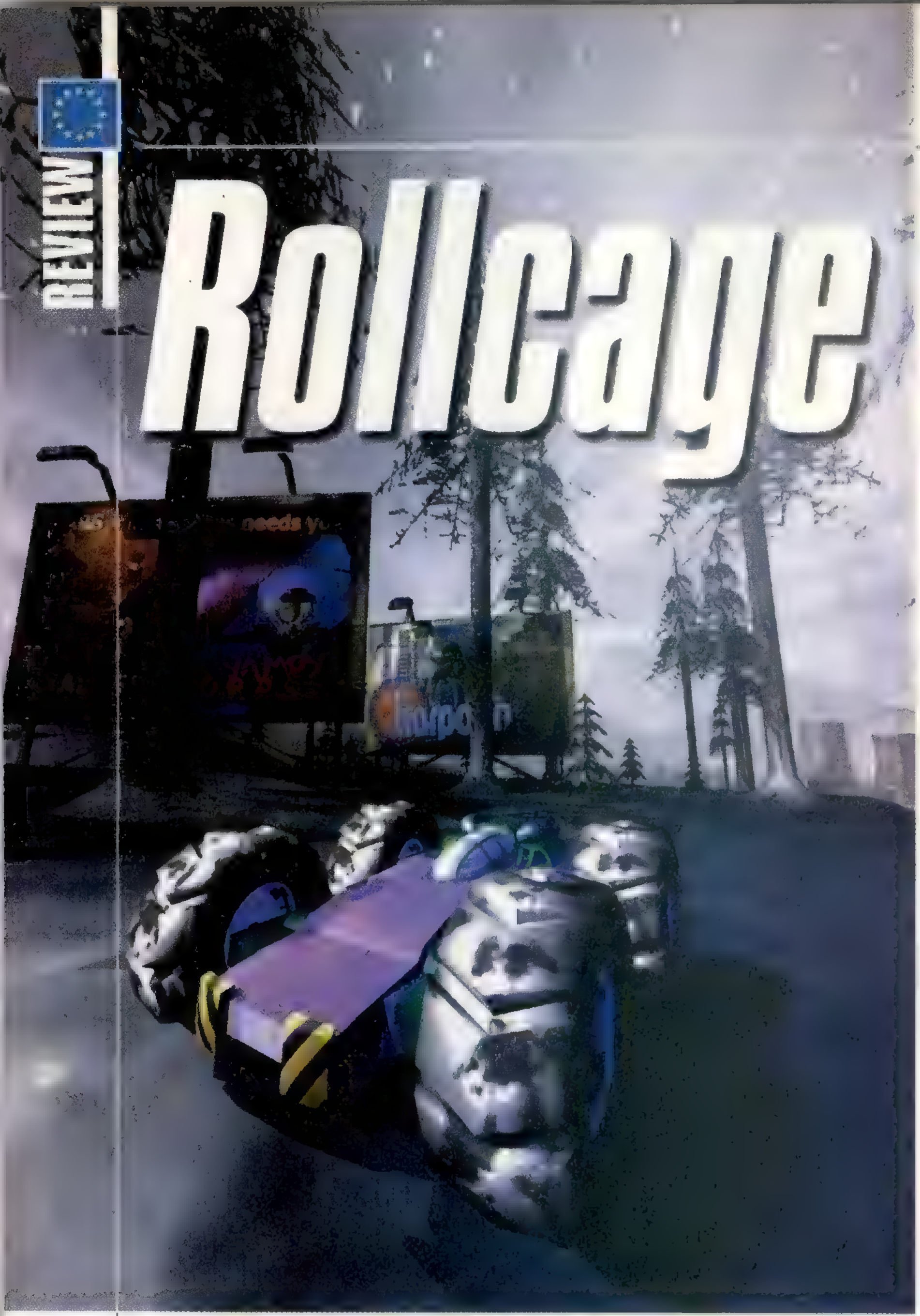
DOPO AVER VISTO I BRUTTI CEFFI DI NAMCO, UN MINIMO DI GRAZIA CON KIMARA LOVELACE (QUALCHE PARENTELA CON LA MITICA ATTRICE DI GOLA PROFONDA?), LA CANTANTE NIPPO CHE HA CONTRIBUITO CON LA PROPRIA VOCE ALLA REALIZZAZIONE DELLE MUSICHE DI RR4.

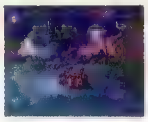
Quant'è lunga la sequenza introduttiva?
Yoshimizu: Circa il doppio di quelle dei precedenti titoli. Approssimativamente 2 minuti. Compresa la pianificazione, sono stati necessari più di 6 mesi per realizzare quei 2 minuti.
Katayama: (rivolto a Yoshimizu) Hai anche dovuto ritoccare e modificare alcuni aspetti proprio sul finire...
Yoshimizu: Si è vero, all'ultimo minuto ho dovuto modificare alcune parti del corpo...mi ci è voluto circa un mese (nel disegnare il personaggio femminile, Yoshimizu ha usato alcune parti del suo volto come modello. Il naso della tipa, ad esempio, appartiene a lui... un suo collega ha parlato di narcisismo...- Ndt).

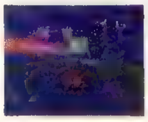
PSYGNOSIS
VISUAL SCIENCES
PlayStation
Ferrari
REGOLA 85a
'Tutti i piloti partecipanti al campionato verranno pesati con indosso il completo equipaggiamento da gara.'
Regolamento sportivo FIA.
Regolamento Formula Uno '98. UFFICIALE.
FIA
WORLD
FORMULA 1 98

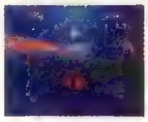
REVIEW

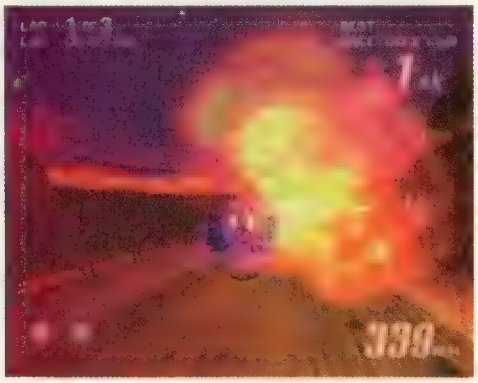
Rollcage











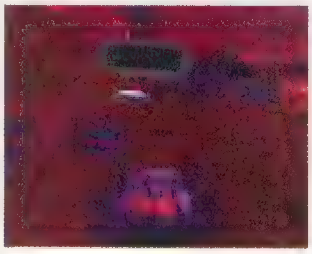
Ogni tanto bisogna fare almeno un piccolo sforzo per portare un minimo di originalità nei generi videoludici più inflazionati, e questo è esattamente ciò che ATD e Psygnosis avevano intenzione di fare con *Rollcage*. Non per niente la linea guida dell'intero progetto è riassumibile nell'etichetta data dagli sviluppatori britannici al gioco, che potrebbe essere tradotta con "corsa non-stop a 360 gradi senza regole" (vi garantisco che in inglese suona molto meglio); un concetto assai simile, almeno teoricamente, a quello alla base della serie *wipEout*, sebbene i *designers* di *Rollcage* prendano decisamente le distanze dai futuristici capolavori di Psygnosis. Le auto del gioco prodotto da ATD sono in effetti nate per restare fermamente ancorate all'asfalto, con una dinamica conseguentemente differente da quella delle navette di *wipEout*, ma nonostante questo ci sono numerose e frequenti concessioni alla perdita di contatto tra pneumatici e sede stradale (concessioni su cui tra l'altro fa palesemente perno l'intera struttura di gioco).

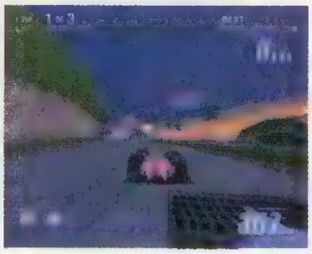
I 360 gradi precedentemente citati sono infatti riferiti al notevole peso rivestito dagli incredibili salti "richiesti" dal gioco, che faranno piroettare follemente i sei veicoli disponibili (a cui se ne aggiunge uno segreto) e che a loro volta vengono generati dagli appositi trampolini di cui sono disseminati i tracciati; non bisogna inoltre dimenticare la principale caratteristica delle auto di *Rollcage*, strutturate in modo da poter continuare la propria marcia anche dopo eventuali ribaltamenti. L'unica distinzione effettiva è infatti quella tra avantreno e retrotreno, mentre i vecchi concetti di "pianale" e "tetto" sono stati buttati alle ortiche. Questo accorgimento è stato preso principalmente per via della notevole velocità raggiunta dalle vetture, che sfrecciando ad andature prossime ai 600 chilometri orari riescono senza alcun problema a procedere sulle pareti a bordo pista e sul soffitto dei tunnel (sempre per la filosofia della corsa a 360 gradi); ovvio che in questi casi i ribaltamenti siano estremamente frequenti, ed ecco dove la possibilità di andare avanti senza attendere il riposizionamento dell'auto si dimostra fondamentale. Come se questo non bastasse, i *designers* hanno basato una buona fetta del *gameplay* sullo scontro tra i piloti, che potranno servirsi di diverse armi per impedire ai rivali di raggiungere posizioni di rilievo in gara (non è invece possibile eliminare definitivamente le vetture, dotate del dono dell'indistruttibilità); se poi missili e scudi non dovessero adempiere al proprio scopo sarà sempre possibile buttare giù i palazzi, i cartelli sospesi e gli altri elementi dello scenario, nella speranza che le gigantesche esplosioni e i massi generati dai crolli fermino almeno per qualche istante gli agguerriti contendenti alla ricerca della vittoria.

Three! Two! One! Go!

Un altro punto su cui i *designers* hanno puntato moltissimo è il modello di guida, costruito (almeno a detta dei programmatori) su quello che è il modello fisico più accurato mai riprodotto in un videogioco. Molti mesi sono stati spesi per assicurare un comportamento coerente dei veicoli e per adattare questi ultimi alla natura estremamente veloce delle piste, caratterizzate dalla necessità di percorrere curve a

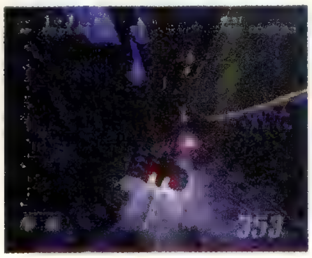
(Sopra) Caos cittadino all'ora di punta...





(A destra) La partenza è sempre un momento caotico.

Titolo : Rollcage
Casa : Psygnosis
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing



più di 500 chilometri orari senza perdere troppa aderenza, per non parlare poi delle già citate escursioni su pareti e soffitti. Stabilire quanto senso abbia parlare di un modello fisico realistico in un gioco le cui automobili sono totalmente irreali (e probabilmente irrealizzabili), nonché dotate di armi in grado di congelare la pista o inseguire il leader della gara, non è certo compito mio, ma sarebbe comunque interessante far notare come quelle che avrebbero dovuto essere le caratteristiche chiave di *Rollcage* si siano invece rivelate vere e proprie spine nel fianco. Le passeggiate sulle pareti esterne e sul rivestimento delle gallerie sono infatti nella maggior parte dei casi assolutamente deleterie, con l'auto che una volta perso il contatto con il suolo finisce quasi sempre per prodursi in un'interminabile serie di piroette che, oltre a far perdere tempo prezioso e posizioni, terminano in un "bel" testacoda con una regolarità disarmante, e con il veicolo che rimane puntualmente (parliamo di un buon 80% dei casi, tanto per fare una stima approssimativa) in posizione contraria al senso di marcia. Lo stesso identico siparietto si verifica in caso di impatti particolarmente violenti, esplosioni, fuoco incrociato da parte degli avversari e, incredibilmente, anche in seguito ai salti più lunghi, di cui il gioco è letteralmente pieno. Questo vuol dire che, soprattutto scegliendo vetture con valori particolarmente bassi alla voce Forza, passerete la maggior parte della gara a preoccuparvi di recuperare il giusto senso di percorrenza della pista, tanto più che la sfida offerta dagli avversari digitali è abbastanza bassa e non vi darà grattacapi per una discreta frazione della durata complessiva del gioco. Una situazione del genere, più che frustrante o difficoltosa, finisce alla lunga per diventare insopportabilmente irritante, tanto più che gli stimoli a progredire nel gioco sono purtroppo presenti in quantità appena sufficiente.

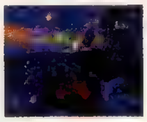
AND THE WINNER IS...

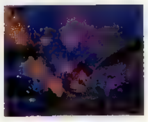
Rollcage è infatti afflitto da una sconcertante piattezza generale, chiaramente riscontrabile nelle difficoltà incontrate dal titolo sviluppato da ATD nell'assolvimento del suo compito principale, che poi sarebbe quello di avvincere e divertire l'utente. I punti deboli della struttura di gioco sono principalmente da individuare nella banalità del *track design*, incapace di dare vere emozioni nonostante la presenza di interi edifici da demolire e diverse strade alternative per ogni pista, e nella mancanza di una vera competizione, spesso assente nelle gare contro la CPU e non sufficientemente enfatizzata nelle sfide tra due giocatori umani. In altre parole, a *Rollcage* manca quell'indefinibile "magia" che solo i migliori giochi di guida possiedono, e che spinge continuamente a tornare sullo stesso tracciato per limare quei pochi decimi di secondo che separano il proprio tempo migliore da quello realizzato dai programmatori o da qualche amico, magari improvvisatosi avversario per l'occasione. Dove invece il gioco di Psygnosis recupera dignità è nel comparto tecnico, valorizzato da un motore tridimensionale improntato alla massima velocità ottenibile e al continuo sviluppo di un gran caos sullo schermo; gli effetti grafici associati alle esplosioni più grandi, ad esempio, interessano l'intero campo visivo del giocatore, invaso da un'enorme palla di fuoco a cui fanno spesso e volentieri seguito spettacolari episodi di distruzione nelle strutture di contorno. Anche gli algoritmi di illuminazione e texturizzazione sono buoni, mentre lasciano l'amaro in bocca i modelli tridimensionali delle automobili, davvero troppo semplici rispetto agli scenari in cui sono inseriti e chiaramente costruiti intorno a piccole variazioni effettuate su un unico modello di base. Classici dal canto loro i cromatismi, che oppongono ad una scarsa varietà una discreta brillantezza condita dall'occasionale violenza caratteristica dei titoli di questo tipo, mentre è interessante e curiosa l'inclusione (peraltro praticamente inutile ai fini del gioco) di un'opzione relativa all'attivazione di un algoritmo di *motion blur*, il cui unico scopo è quello di aumentare ulteriormente l'aspetto caotico e movimentato delle gare.

SHRAPNEL

Il design dei mezzi non è affatto male, ma i veicoli sono veramente troppo simili fra loro...

Commento **Pur provenendo da Psygnosis, che di giochi di guida futuristici se ne dovrebbe intendere, *Rollcage* non riesce in alcun modo a replicare i fasti della serie *wipEout*, recentemente tornata alla ribalta con l'ottima edizione per N64. I problemi di *Rollcage* risiedono fondamentalmente nella struttura di gioco, banale al punto da mettere in dubbio l'effettivo divertimento offerto dal susseguirsi delle gare (spesso piatte e monotone, e comunque lontane dalle emozioni ad alta velocità di F-Zero X e, tanto per cambiare, *wipEout 2097* e 64). Interessante se siete alla ricerca di un buon motore grafico, ma deludente se il *gameplay* è il vostro unico amore: questo è in sintesi *Rollcage*, con tanti saluti all'indiscutibile stile della Psygnosis dei tempi d'oro.**





PRO...

- *Motore 3D veloce e dettagliato*
- *Buoni effetti speciali grafici*

CONTRO...

- *Piattezza generale*
- *Innovazioni deleterie*

LA PAGELLA...

Grafica : **86**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **72**
Longevità : **68**
Originalità : **60**

72

Twisted Metal 3

Il primo *Twisted Metal* aveva fatto la propria entrata trionfale agli albori dell'era PlayStation, riscuotendo un mediocre successo in Europa e uno strabiliante volume di vendite negli Stati Uniti. Il gioco, di fatto, inventava il genere del "combattimento con macchine guidate da personaggi pazzi", che proprio grazie alla consacrazione del mercato americano doveva dare vita a una serie inenarrabile di cloni spudorati, a partire da *Twisted Metal 2* passando per i più recenti *Vigilante 8* e *Rogue Trip*. Il fatto che si sia ormai al terzo episodio della serie, oltre a dirla lunga sull'incredibile fantasia creativa degli autori di videogiochi, in grado di cincischiare con le stesse quattro idee da due anni, testimonia come il gradimento nei confronti d *Twisted Metal* sia sempre stato piuttosto alto. Ma veniamo al punto.

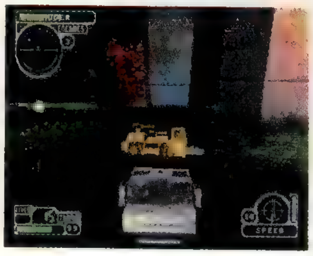
(Sotto) Er, ma chi si è occupato delle routine 3D, Escher?

Il gioco ci mette alla guida di un veicolo selezionabile tra 14 (più tre extra, disponibili solo se si completa un parte della modalità *Tournament*), ciascuno dei quali, come sempre, dispone di peculiari attributi di resistenza e velocità uniti all'altrettanto canonica arma speciale. Alla guida di questi mezzi, tutti altrettanto improbabili, è necessario andarsene in giro per i livelli e scaricare tonnellate di armamenti sui nemici allo scopo di renderli mangime per corvi. Che dire? Il modello di gioco è assolutamente canonico, oseremmo dire totalmente riciclato. Non è infatti stata inserita alcuna trovata originale o novità, come era stato fatto invece per *Rogue Trip*: i creatori si sono affidati alla nomea della serie e hanno confezionato un prodotto standard e totalmente in linea con il passato. Il controllo della macchina prevede la possibilità di innestare il turbo, premendo il tasto R3, ma non di effettuare curve strette sgommando come avveniva in *Rogue Trip*. Questa mancanza è d'impedimento quando ci si deve girare in fretta per approfittare della posizione svantaggiata del nemico o semplicemente per vedere chi diavolo ci sta sparando addosso. Sono presenti alcune mosse speciali, che si possono effettuare solo quando l'apposita barra è totalmente carica: un super- salto, un raggio refrigerante che ghiaccia l'avversario, un buco nero che inchioda i nemici e li danneggia e così via. Questi attacchi sono uguali per tutti i personaggi, e a dire il vero risultano abbastanza inutili, in quanto fare le *combo* mentre si

guida una macchina non è proprio un'operazione immediata. Per lo più, mentre si sta facendo manovra e di conseguenza si premono molti tasti direzionali diversi in sequenza, vedrete accadere l'inverosimile: sono le *combo* che entrano in azione. Vabbé, cose belle...

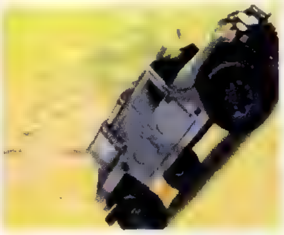
Boo..Bassic!

Come di rigore, disponiamo di un *HUD* che ci fornisce indispensabili informazioni sulla situazione che ci circonda: un radar, un indicatore dell'energia e del nome dell'avversario inquadrato in quell'istante, l'arma prescelta e la barra dell'energia. Proprio dal punto di vista dei danni subiti e prodotti nel nemico si può individuare un primo aspetto negativo del gioco: le armi a nostra disposizione, che prenderemo in esame in seguito, danneggiano poco o nulla il nemico, quando poi riescono ad andare a segno: le capacità di *homing* sono quasi pari a zero, e perfi-



Titolo : **Twisted Metal 3**
Casa : **989 Studios**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **Azione**

1

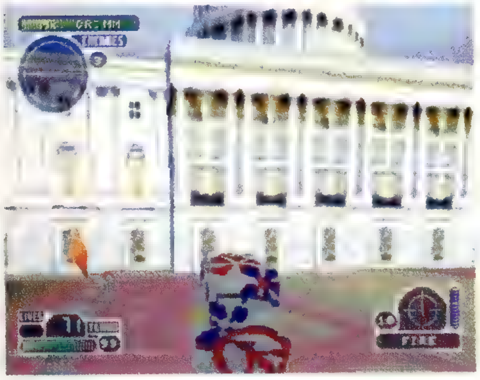


no il missile a ricerca ci azzecca una volta su quattro. Al contrario, il nemico ha una precisione di tiro ammirevole, e pare che usi armi di ben altra fattura, in quanto la nostra barra dell'energia scende vertiginosamente ad ogni colpo, mentre gli avversari sembrano sempre al top. Tutto ciò determina una certa difficoltà complessiva, che si può lenire facendosi aiutare da una macchina alleata guidata dalla CPU. Sparsi per i livelli si possono trovare le ricariche per le armi, oltre a qualche bonus extra: una ricarica per la barra del turbo e due tipi di *medikit*, uno dei quali restituisce totalmente l'energia persa. Proprio in merito a questo aspetto si può evidenziare un altro problema: una situazione che capita spesso vede il giocatore allo stremo e un avversario ben in carne che si massacrano. Quando, sfruttando le nostre capacità umane al massimo, riusciamo a ridurre il nemico un colabrodo e manca davvero un soffio per farlo saltare in aria, ecco che quest'ultimo, saggiamente, si pappa un *medikit* e siamo da capo. Estremamente frustrante.

[illegible]

Prendiamo in esame le armi disponibili: il *Fire Missile* va praticamente dritto e se va a segno fa solo il solletico. Il *Power Missile* va proprio dritto, ma fa più male. La *Ricochet Bomb* rimbalza sui muri finché non becca qualcuno: già più efficace, ma solo se sparata a bruciapelo, altrimenti non colpirà mai nessuno. *Lighting* è il solito fulmine. *Homing Missile* è solo di nome un missile a ricerca: va a segno solamente quando non serve. *Napalm* lancia una granata incendiaria lungo una traiettoria a parabola: è dotata di qualche capacità di *homing*, ma sembra entrare in funzione solo una volta ogni tanto. Al di là di questo, è forse l'arma più efficace: se siete così fortunati da riuscire a colpire l'avversario, il *napalm* si attaccherà alla vettura del nemico continuando a succhiargli energia per un bel po'. A dire il vero la cosa si nota soprattutto quando siamo noi a fare la parte della vittima, in quanto i nemici sembrano avere una pellaccia durissima e il *napalm* li fa solo ridere. *Rain Missile* è analogo al *napalm*, ma sparge una presunta pioggia di fuoco all'intorno. Di fatto, questo accade solo se la granata urta un punto sopraelevato lunga la propria traiettoria ad arco. Cioè mai. *Remote Bomb* è una mina: i nemici riescono sempre a farvela finire sotto le ruote, ma se per caso voi doveste riuscire ad usarla efficacemente ai danni dell'avversario fatecelo sapere. *Speed Missile* è un altro missile senza capacità di autopuntamento, che si spaccia per il più veloce del regno. Praticamente uguale agli altri. *Mortar* somiglia a *Rain Missile* e *Napalm*, ma è più *homing* e fa più danni. Per quanto riguarda i livelli, ci troviamo di fronte bene o male alle solite idee: già *Rogue Trip* aveva proposto un livello ambientato a Washington, e il Polo Nord e il solito Hangar 18 (a rimpiazzo dell'ormai abusata Area 51) non sono certo una novità. Tra l'altro, le strutture dei livelli sono piuttosto banali e l'estensione mediocre. Morale: la concorrenza offre di meglio. Si salvano però il livello londinese, davvero carino, e l'Egitto, pieno di dune su cui salire e scendere. Nelle arene scarseggiano anche rampe ed occasioni per effettuare salti rocamboleschi. Altra caratteristica poco convincente del gioco risulta essere la capacità delle macchine di capottarsi e poi, dopo un'animazione che mostra il velivolo rimpicciolirsi fino a scomparire, ritornare alle dimensioni normali posto sulle quattro ruote. Va bene far ribaltare la macchina, ma questa specie di magia azzera di botto il realismo. I personaggi a disposizione sono quanto mai canonici: il solito pazzo col furgone dei gelati, il camionista, la donnina, il nero del ghetto e la Morte in persona, con tanto di diavoletto accluso. Inutile spendere altre parole. La grafica del gioco è di buon livello: assenti errori di *render* e modelli 3D discreti. Delude leggermente lo stile, che pur essendo abbastanza originale, è un po' minimalista. I livelli, graficamente, rendono abbastanza bene, ma c'è nel complesso un'atmosfera confusa che impedisce di cogliere i dettagli. Le esplosioni sono mediocri e gli effetti di luce passano inosservati. Per quanto riguarda il sonoro, ci troviamo di fronte alla solita salsa, senza infamia e senza lode. Effetti inconsistenti e musica di maniera. Al commento per l'ultima parola.

SHUB

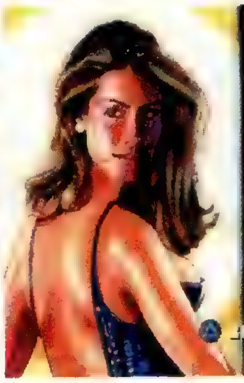


La capitale degli Stati Uniti è negli ultimi tempi una delle ambientazioni preferite dai designer di videogiochi d'azione.

Si ringrazia **BG Games** per il CD

Un frontale con un Hummer non è proprio la cosa più saggia che si possa fare a questo mondo...

Commento ***Twisted Metal 3*** **non riesce a dire nulla di nuovo o di bello sul genere che ha iniziato. Altri prodotti, specie *Rogue Trip*, offrono lo stesse caratteristiche, ma in modo più efficace, e introducono idee nuove e originali, aspetto sotto il quale *TM3* non ha proprio nulla da offrire. La grafica è di medio livello, ma non convince a pieno, la giocabilità scadente e l'aderenza ai cliché fa sbadigliare presto. In definitiva, sconsigliato.**



Pro...
- *Molti personaggi*
- *Il nome Twisted Metal*

Contro...
- *Totalmente riciclato*
- *Poco giocabile*

La Pagella...

Grafica : **75**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **75**
Longevità : **70**
Originalità : **30**

74

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

E' SALTATO IL MURO
DEL LIMITE...
ENTRA NELLA NUOVA ERA
DEL VIDEOGAME
PlayStation
PAL
KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
PlayStation
KONAMI
PlayStation
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
HALIFAX
www.halifax.it

Vampire Savior EX Edition

GLOOMY PUPPET SHOW: I RHYTHM GAME INFLUENZANO ANCHE I PICCHIADURO CAPCOM.

TUTTE LE POSE DI VITTORIA SONO STATE CONSERVATE, ANCHE QUELLE PIÙ ASSURDE!

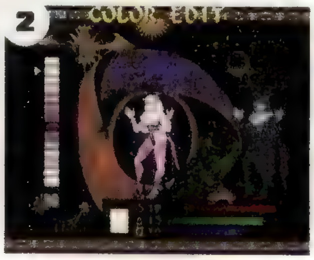
Dopo l'impeccabile conversione per Saturn, Capcom propone una versione riveduta e corretta del terzo episodio della saga di *Darkstalkers* per PlayStation. A due anni e mezzo di distanza dal primo *Vampire*, Morrigan e compagni ritornano sulla console Sony in uno dei picchiaduro a incontri più completi e curati tra quelli realizzati dalla casa di Osaka. Con il passare degli anni, la conoscenza delle capacità di PlayStation da parte degli sviluppatori Capcom è andata sempre più evolvendosi. Nuovi algoritmi di compressione, una migliore gestione della memoria e l'impiego di modalità aggiuntive di gioco hanno consentito a PlayStation di godere di conversioni sempre più curate nonostante i suoi limiti nella grafica bidimensionale. Questo è anche il caso di *Vampire Savior EX Edition* che, oltre a presentare tempi di caricamento e tagli alla grafica più che accettabili, contiene tutti i personaggi della saga oltre a elementi e modalità di gioco inedite. Un altro modo d'interpretare la conversione quindi, conversione tutt'altro che identica alla propria controparte a gettoni ma anche lontana dagli adattamenti approssimativi che caratterizzavano l'epoca delle console a 16-bit.

SANGUE ROSSO, UN'ESCLUSIVA DELLA VERSIONE GIAPPONESE...

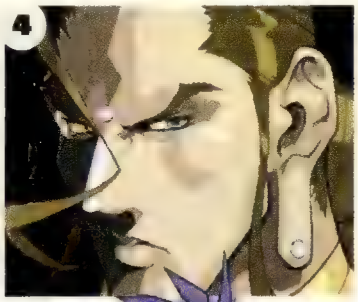
Il Ricordo dei Notte Vampiri

In quanto fusione tra *Vampire Savior, Vampire Savior 2* e *Vampire Hunter 2*, la rosa dei personaggi presente in *Vampire Savior EX Edition* comprende tutti i personaggi introdotti nella serie per un totale di 18 combattenti più 4 segreti (vedi box SuperTrix): questi ultimi includono Shadow e Marionette che consistono praticamente in due modalità di gioco aggiuntive. Nella prima il giocatore assume le sembianze di colui che ha sconfitto, mentre nella seconda si utilizza lo stesso personaggio che si affronta. La caratterizzazione dei personaggi è sempre opera della divisione artistica di Capcom, che ha donato al gioco uno *look* ancora più fumettoso ed irriverente. Lo stile horror che caratterizzava il primo episodio ha ormai lasciato il posto a mele esplosive, cambi di sesso, balletti e bandierine che escono dal naso. Solo il sangue rosso (cambiato in un più innocuo bianco nella versione occidentale) e qualche occasionale mutilazione ci ricordano che a

Titolo	VAMPIRE S. EX EDITION
Casa	CAPCOM
Versione	GIAPPONESE
N° Giocatori	1-2
Genere	PICCHIADURO



(FOTO 1-3) L'ORIGINAL CHARACTER MODE CONSENTE DI PERSONALIZZARE I PROTAGONISTI DEL GIOCO.



combattere sono *zombie*, licantropi e vampiri. Tale cambiamento potrebbe piacere agli amanti dello *humour* tipicamente nipponico, ma anche infastidire chi cerca in un picchiaduro solo violenza gratuita e sbudellamenti vari.

YOU ONLY LIVE TWICE

Per variare la formula di gioco di *Vampire Savior* dalle altre serie di picchiaduro prodotte da Capcom, durante lo sviluppo della versione *arcade* del gioco sono state apportate alcune modifiche sostanziali rispetto agli episodi precedenti. I personaggi godono ora di due barre di energia vitale contrassegnate da altrettanti pipistrelli visualizzati nella parte alta dello schermo. Terminata una, si utilizza immediatamente la seconda dopo un rapido atterramento. Ispirandosi a ***X-Men vs. Street Fighter***, il danno provocato dagli attacchi è stato diviso in due tipi diversi: quello indicato con il colore bianco viene rigenerato, mentre quello mostrato con il colore rosso ha effetto permanente. Da notare che il danno rigenerabile è normalmente inflitto dai colpi speciali più semplici e dalle *combo* prolungate, una scelta indubbiamente tesa ad avvantaggiare le strategie di combattimento più tecniche e meno istintive. Allo scopo di riportare i tempi di gioco entro limiti accettabili per un *arcade*, l'incontro è stato ridotto ad un solo round. Per quanto riguarda i colpi speciali, oltre agli *Special Attack*, *Especial Attack* ed *Extra Special Attack* abbiamo la *Dark Force*: utilizzando quest'ultima, si proiettano entrambi i personaggi in una dimensione alternativa nella quale chi ha attivato la *Dark Force* può sfruttare un'abilità aggiuntiva. Per favorire un maggiore uso degli attacchi *ES* ed *EX*, è stato incrementato il limite della *Super Meter Gauge* che ora consente di accumulare fino a 99 livelli. Le altre aggiunte riguardano la possibilità di utilizzare le *Chain*

Magic Software SONY PLAYSTATION CENTER

PlayStation

CASTELLARANO (REGGIO EMILIA) Via Radici Nord Tel. 0536/858086

NOLEGGIO E VENDITA

PREZZI PER CORRISPONDENZA !!!! - SEMPRE NOVITA PLAYSTATION: TELEFONATE !!!!

TITOLI PLAYSTATION							
		Dolphin's Dream	Telef	NBA Live '99	95 000	Streak	Telef
Bug's Life	Telef.	Doom (Plat.)	55 000	NBA Tonight	Telef.	Syphon Filter	Telef
be's Exodus	95.000	Duke Nukem: Time to Kill	95 000	NFL Blitz	Telef.	T'ai-Fu	Telef
ctua Golf 3	Telef.	Dungeon Keeper 2	Telef.	NFL Breakaway '99	Telef	Tank Racer	Telef
ctua Pool	Telef.	Earthworm Jim 3D	Telef.	NFL Extreme	Telef.	Tekken 2 (Plat.)	49.000
ctua Soccer 3	99.000	Egypt 1156 BC	Telef	NHL '99	95 000	Tekken 3	95 000
ctua Tennis	95 000	Einhander	Telef	Ninja: Shadow of Darkness	95.000	Tenchu	99.000
kuji the Heartless	Telef.	Expendable	Telef.	ODT	89 000	Test Drive 4x4: Off Road 2	Telef
l Star Tennis '99	Telef.	FIFA '99	95.000	Off-Road Challange	Telef.	Test Drive 5	Telef
lundra	95.000	Formula 1 (Plat.)	49 000	Omikron	Telef.	Tetris Plus	95.000
pocalypse	95.000	Formula 1 '98	95.000	Pandemonium (Plat.)	49.000	The Contract	Telef
ssault	95.000	Future Cop L.A.P.D. 2100 AD	95.000	Pandemonium 2	89.000	The Fifth Element	95.000
steroids 3D	Telef	G Shock	Telef.	Parasite Eve	Telef.	Theme Hospital	99.000
tlantis	Telef.	G-Darius	Telef.	Pitfall 3D	89.000	Tiger Woods '99	Telef.
ure Dreams	Telef.	Gex 3D	89.000	Player Manager '98-'99	Telef.	Time Crisis (Plat.)	49.000
atman & Robin	Telef.	Gex 4	Telef.	Pocket Fighter	Telef.	TOCA 2	99.000
g Air Snowboarding	Telef.	Global Domination	Telef.	Point Blank	85.000	TOCA Touring Car (Plat.)	55.000
o Freak	Telef	Golf Pro	Telef	Popolous: Third Coming	Telef.	Tomb Raider (Plat.)	59 000
asto	89.000	Gran Turismo	95.000	Porsche Challenge	49.000	Tomb Raider 2	89.000
oody Roar	95.000	Grand Theft Auto	59.000	Premier Manager '98	95.000	Tomb Raider 3	99.000
-Movie	Telef.	Heart of Darkness	99.000	Psybadek	Telef.	Tombi	89.000
omberman World	89.000	Herc's Adventures	95.000	Rapid Racer	49.000	Tommy Makinen Rally	85.000
reath of Fire 3	Telef.	Hercules (Plat.)	49.000	Rascal	85.000	Tomorrow Never Dies	Telef.
rokensword 2	95.000	Hugo	Telef.	Rat Attack	Telef.	Topolino (Plat.)	49 000
ubble Bobble 2	89.000	ISS Pro (Plat.)	59.000	Rayman 2	95.000	Total NBA '98	89.000
uggy	Telef.	ISS Pro '98	99 000	Raystorm	59.000	Tribal	Telef.
ushido Blade	95.000	Jackie Chan's Stuntmaster	Telef.	RC Stunt Copter	Telef.	Unholy War	Telef.
ust a Groove	89.000	Jersey Devil	95.000	Resident Evil (Plat.)	49.000	Urban Chaos	Telef.
ust a Move 2 (Plat.)	55.000	Kensei: Sacred Fist	Telef.	Resident Evil 2	115.000	V2000	95.000
ust a Move 3	85.000	Kick Off World Manager	89.000	Rogue Trip	Telef.	V-Ball	89.000
3 Racing	95.000	Klonoa	95 000	R-Type	95.000	Vermin	Telef.
rcuit Breakers	Telef.	Knockout Kings '99	95.000	Running Wild	Telef.	Victory Boxing 2	95.000
olin McRae Rally	99.000	Legacy of Kain: Soul Reaver	Telef.	Rushdown	Telef.	Virus	Telef.
olony Wars	95.000	Legend	Telef.	S.C.A.R.S.	Telef.	Viva Football	Telef.
olony Wars: Vengeance	99.000	Libero Grande	95.000	San Francisco Rush	Telef.	V-Rally (Plat.)	55.000
ommand & Conquer: Retaliation	95.000	Lucky Luke	95.000	Sanpras Extreme Tennis	85.000	Wargames: Defcom 1	95.000
onstructor	Telef.	Madden NFL '99	Telef.	Sensible Soccer	Telef.	Warzone 2100	Telef.
ool Boarders 3	89.000	Medievil	95.000	Shadow Gunner	Telef.	WCW Thunder	Telef.
rash Bandicoot (Plat.)	49.000	Megaman 8	Telef.	Shadowman	Telef.	WCW/NWO	Telef.
rash Bandicoot 3	95.000	Messiah	Telef.	Shao Lin	Telef	Wild 9	Telef
roc 2	Telef	Metal Gear Solid	Telef	Silent Hill	Telef.	Wild Arms	Telef
arkstalkers 3	Telef.	Monaco Grand Prix	Telef	Sim City 2000	89 000	Wing Over 2	Telef
ead or Alive	95.000	Mortal Kombat 4	95.000	Small Soldiers	95.000	WLS '99	95 000
ead Unit	Telef	Moto Racer 2	95.000	Spawn the Eternal	85 000	X Games Pro Boarder	Telef.
estruction Derby (Plat.)	49.000	Mr. Domino	99.000	Speed Tribes	Telef.	Xenogears	Telef
estruction Derby 2 (Plat.)	49 000	Music	Telef.	Spice World	49 000	X-Files	Telef.
evil Dice	Telef	N2O	Telef	Spyro the Dragon	85 000	X-Men Vs Street Fighter	Telef

DISPONIBILE

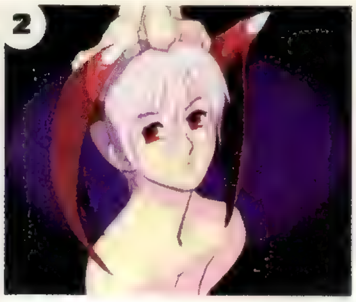
SEGA Dreamcast

GIOCHI DREAMCAST

Aerodancing
All Japan Pro Wrestling
Bio Hazard: Codename Veronica
Blue Stinger
Cho-Hamaru Golf
Climax Landers
Cool Boarders
D2
Elemental Gimmick Gear
Evolution
Geist Force
Get Bass
Godzilla Generations
Grandia 2
Great Buggy
Hiryu-no Ken Retsuden
Incoming
J-League Soccer
July
King of Fighters '98
Monaco Grand Prix
Monster Bred
Pen Pen Triathlon
Powerstone
Puyo Puyo
Sega Rally 2
Sengoku Turb
Seventh Cross
Sonic Adventure
Virtua Fighter 3TB
Virtua Golf

ACCESSORI DREAMCAST

Arcade Stick
Controller
Puru Puru Pack
Tastiera
Visual Memory

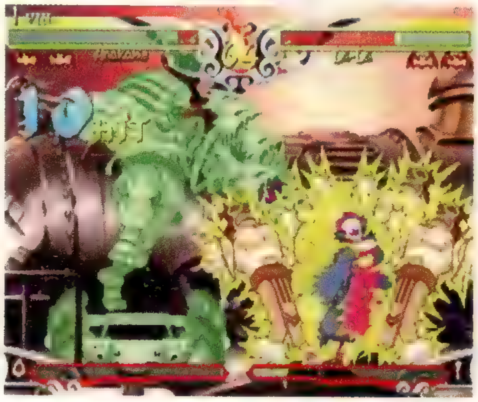
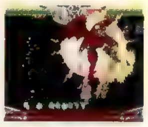


(Foto 1-4) Vampire Savior EX Edition contiene sequenze introduttive aggiuntive rispetto alla versione Saturn.

Combo anche in aria, di combinare una parata con un attacco (*Guard Cancel*) e di spingere in avanti avversari troppo invadenti (*Advancing Guard*). ***Vampire Savior EX Edition*** si differenzia dalla versione classica del gioco per la possibilità di scegliere, nella fase di selezione del personaggio, due diversi tipi di *Dark Force: DF Change* e *DF Power*. La prima consiste nella medesima *Dark Force* presente nel *coin-op*, consuma un livello di *Super Meter Gauge* e ha una durata di tempo limitata. La seconda presenta una *Dark Force* uguale per tutti i personaggi, il cui costo è incrementato a due livelli. Durante la sua durata, chi la esegue infligge solo danni permanenti e i suoi attacchi speciali risultano più potenti. Selezionando la *DF Power* si conserva comunque la *Dark Force* classica che va però eseguita con una combinazione di tasti differenti: la sua durata è maggiore rispetto alla *DF Change* ma scompare se chi la esegue viene colpito. Con un elevato numero di colpi speciali e di tecniche eseguibili, ***Vampire Savior*** presenta una meccanica di gioco completa, seconda solo alla serie di ***Street Fighter Zero*** e ***The King of Fighters***, senza però risultare troppo tecnica e complessa, vantaggio che consente al titolo Capcom di essere apprezzato sia dai neofiti che dai giocatori più smaliziati.

Picchiaduro fai da te...

Allo scopo di incrementare la curva d'interesse del gioco, Capcom ha inserito in ***Vampire Savior EX Edition*** una modalità che consente di personalizzare i protagonisti del gioco (compresi i segreti) scegliendone nome e colore. Memorizzabili fino ad un massimo di tre per *card*, potete utilizzarli sia per combattere contro un amico che contro la CPU, nella medesima sequenza di combattimenti dell'*Arcade Mode*, compresi gli incontri segreti. Una volta terminato o abbandonato il gioco, vi vengono assegnati dei punti esperienza che alterano le tre caratteristiche base del personaggio: Potere, Vita e *Super Meter Gauge*. L'entità del punteggio assegnato ed il massimo valore raggiungibile dalle caratteristiche dipendono dal modo di combattere del giocatore. Le potenzialità del personaggio creato sono determinate quindi dalla vostra abilità nel combattimento. Progredendo nel *Original Character Mode*, si rendono inoltre disponibili due menù di opzioni aggiuntive oltre che tutte le pagine della collezione di disegni contenuta nel gioco: da notare che questi ultimi sono in formato *bitmap*, caratteristica che li rende accessibili tramite un qualsiasi programma di dise-

SUPERTRIX

COMBATTERE CONTRO OBORO BISHAMON

Per affrontare la versione potenziata di Bishamon dovete completare il gioco terminando almeno tre incontri con una *EX Finish* e senza perdere nessuna vita. Consiglio: Se volete semplificare l'operazione riducete la *Life Gauge* ad uno.

COMBATTERE CONTRO DARK GALLON

Selezionate Gallon e terminate il gioco senza perdere una vita.

PER GIOCARE CON OBORO BISHAMON

Dopo aver sconfitto Oboro Bishamon, andate nella schermata di selezione dei personaggi e posizionatevi su Bishamon. Premendo SEL mentre selezionante il personaggio con un tasto qualsiasi del pad, otterrete la versione potenziata del samurai demoniaco.

PER GIOCARE CON DARK GALLON

Dopo aver sconfitto Dark Gallon, posizionatevi sull'icona di Gallon presente nella schermata di selezione dei personaggi. Per ottenere Dark Gallon dovete premere tre pugni o tre calci contemporaneamente mentre pigiate il tasto SEL. Consiglio: Assegnate la pressione contemporanea di tre pugni o tre calci ai tasti L2 o R2.

PER GIOCARE CON SHADOW

Posizionatevi sull'icona di scelta casuale della schermata di selezione dei personaggi. Premete cinque volte e mantenente abbassato il tasto SEL seguito da un tasto qualsiasi del pad.

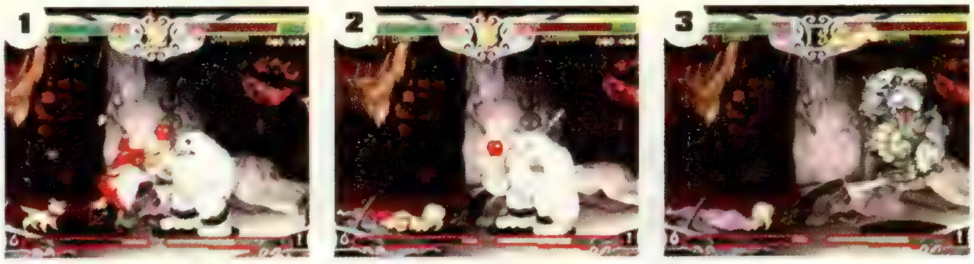
PER GIOCARE CON MARIONETTE

Dopo esservi posizionati sull'icona di scelta casuale della schermata di selezione dei personaggi, premete sette volte e mantenente abbassato il tasto SEL seguito da un tasto qualsiasi del pad.

OPZIONI SEGRETE ED IMMAGINI

Per accedere alle opzioni segrete ed alle pagine due, tre e quattro della collezione d'immagini, dovete evolvere il vostro personaggio creato con l'*Original Character Mode*.

Primo aumento di livello: Seconda pagina del *Collection Mode*.
Secondo aumento di livello: *EX Option Mode*.
Terzo aumento di livello: Terza pagina del *Collection Mode*.
Quarto aumento di livello: Quarta pagina del *Collection Mode*.
Quinto aumento di livello: *DX Option Mode*.



1 2 3

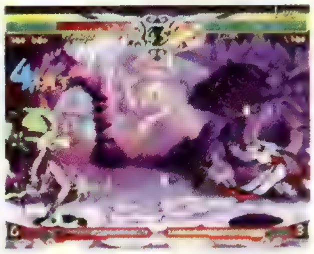
(FOTO 1-3) BULLETA SI ESIBISCE NELL'APPLE FOR YOU, LA SUA TECNICA PIÙ LETALE!

gno per PC. Le altre modalità incluse in *Vampire Savior EX Edi.* comprendono un *Training Mode* straordinariamente completo e gli immancabili *Option*, *Arcade* e *Versus*.

DIFFICILE IMMAGINAR[illegible]TO...

E' incredibile come, nonostante la ridotta memoria di PlayStation, Capcom sia riuscita a mantenere la qualità delle animazioni a livelli accettabili. I tagli, concentrati principalmente sugli sfondi, non sono presenti in numero elevato con il risultato di apparire meno fastidiosi rispetto alle precedenti produzioni della casa di Osaka. Ridotti al minimo anche i rallentamenti che si verificano solo nelle fasi più concitate di gioco. Effetti sonori e campionamenti vocali risultano chiari e comprensibili, giapponese permettendo, mentre la colonna sonora, per quanto di buon livello, non presenta brani particolarmente memorabili, una tendenza che sembra comunque accomunare tutte le recenti produzioni Capcom. Impeccabili i controlli che si avvantaggiano della possibilità di assegnare ai tasti **L2** e **R2** la pressione di tre pugni o tre calci contemporaneamente, elemento che facilita l'esecuzione delle mosse speciali, e della compatibilità *Dual Shock* (solo per le vibrazioni). Nella sua continua lotta ai limiti di memoria di PlayStation, Capcom ha ottenuto un'indiscutibile vittoria offrendo una conversione rispettosa del gioco originale. Un risultato che ci porta a ben sperare circa le sue future produzioni, soprattutto per quanto riguarda l'attesissimo ed imminente *Street Fighter Zero 3*.

DIEGO



Commento **Abbiamo dovuto aspettare anni per rivedere *Vampire* su PlayStation, ma l'attesa è stata ripagata da una splendida conversione, i cui (immancabili) tagli alla grafica sono stati pienamente compensati da un sapiente uso delle risorse della console Sony e dall'aggiunta d'inedite modalità di gioco. Un titolo dedicato non solo a chi amava il *coin-op*, ma a chiunque cerchi un picchiaduro bidimensionale immediato, impegnativo e completo.**

PRO...
- *Caratterizzazione eccezionale*
- *Modalità di gioco aggiuntive*

CONTRO...
- *Animazioni meno fluide del coin-op*
- *Caricamenti stressanti*

LA PAGELLA...

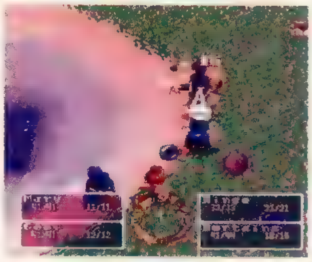
Grafica : **90**
Sonoro : **91**
Giocabilità : **92**
Longevità : **92**
Originalità : **88**

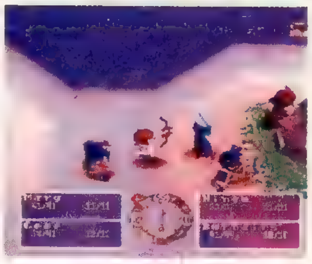
90

Blaze and Blade

E' veramente difficile trovare qualcosa di interessante da scrivere quando si deve recensire un titolo come *Blaze and Blade*, a meno di non parlare, per l'ennesima volta, del continuo abbassamento del livello medio del *software* PlayStation. Infatti, tutto nel titolo Funsoft, partendo dalla trama per passare alla struttura di gioco, al sistema di controllo e alla realizzazione tecnica mostra lacune evidentissime, tanto che è difficile trovare un solo aspetto che possa essere considerato perlomeno curato in maniera appena decente. L'unica "novità" che contraddistingue *Blaze and Blade* (complimenti anche per la scelta del nome) dalle altre produzioni del genere è la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente: i programmatori hanno infatti ben pensato di offrire la possibilità di affrontare l'avventura in gruppo (ammesso che sia possibile trovare su questo pianeta quattro persone che vogliano, volontariamente, giocare a *Blaze and Blade*), cercando di rendere il gioco più vario e divertente. Il risultato è parzialmente positivo, visto che ora i combattimenti, grazie alla necessità di studiare tattiche di gruppo, sono decisamente più interessanti di quanto capita in altre produzioni del genere e che giocare in compagnia è sempre meglio che da soli (questo discorso vale però praticamente per qualsiasi videogioco), ma, tutto sommato, i problemi strutturali rimangono sempre evidenti. Problemi strutturali che riguardano praticamente qualsiasi aspetto del gioco... Concettualmente *Blaze and Blade* è un gioco vecchio stile che manca completamente di varietà: i quattro eroi che devono vagare alla ricerca di mostri da eliminare, labirinti da esplorare e città da visitare, enigmi da risolvere e personaggi con cui parlare. Una delle caratteristiche peculiari dei giochi di ruolo di grande successo risiede nella presenza di una trama interessante piena di colpi di scena e di sorprese in grado di mantenere desta l'attenzione del giocatore: beh, anche in questo settore il titolo Funsoft è decisamente carente, visto che la storia alla base dell'avventura è troppo banale e scontata. Se tutto questo non bastasse, dobbiamo poi segnalare anche le evidenti lacune presenti nella realizzazione tecnica: la grafica infatti sfigura decisamente se confrontata con altre produzioni del genere e, globalmente, manca di definizione e cura per i dettagli. Le ambientazioni infatti sono povere e anche le magie, di solito spettacolari e piacevoli da vedere, sono tra le peggiori che ci sia capitato di vedere in questi ultimi mesi. Giudizio analogo per le musiche e gli effetti, aspetti che ricoprono sempre una notevole importanza nelle avventure, dato che servono a creare la giusta atmosfera, e che i programmatori hanno trascurato in maniera evidente. Insomma, anche gli appassionati del genere difficilmente riuscirebbero a giocare a *Blade and Blaze* per più di un paio d'ore: è questo infatti il tempo sufficiente per rendersi conto della totale piattezza del prodotto Funsoft, per togliere il CD dalla console, riporlo nella confezione e poi lasciarlo lì per sempre...

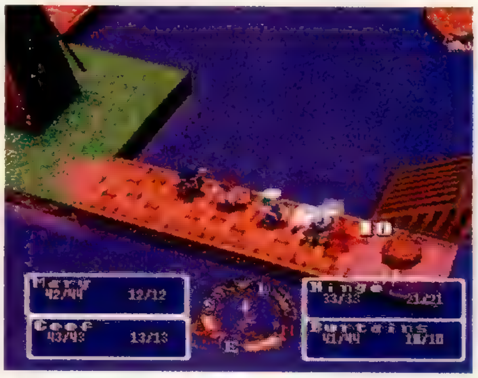
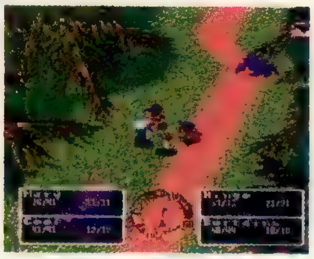
END





(A destra) Le magie non sono certo ben realizzate: basta guardare questa foto per capire cosa intendiamo...

In quattro giocatori, le battaglie richiedono lo studio di alcune strategie per sfruttare al meglio le capacità di ogni personaggio.

Titolo : Blaze and Blade
Casa : Funsoft
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : RPG

Commento Anche il più fanatico collezionista di giochi di ruolo per PlayStation avrebbe dei seri dubbi prima di acquistare *Blaze and Blade*. E' infatti difficile trovare un solo aspetto del titolo Funsoft la cui valutazione si avvicini alla sufficienza: grafica e sonoro sono decisamente mediocri, la struttura di gioco è poco varia e monotona e la trama manca di tutti quegli spunti necessari a mantenere desto l'interesse a lungo. E' quindi facile capire che l'acquisto di *Blaze and Blade* sia caldamente sconsigliato, a meno che non dobbiate fare un regalo a una persona che proprio non sopportate...

Pro...
- Si gioca in 4: mal comune, mezzo gaudio
- Non pervenuto

Contro...
- Nulla...
- ...a parte grafica, sonoro e giocabilità

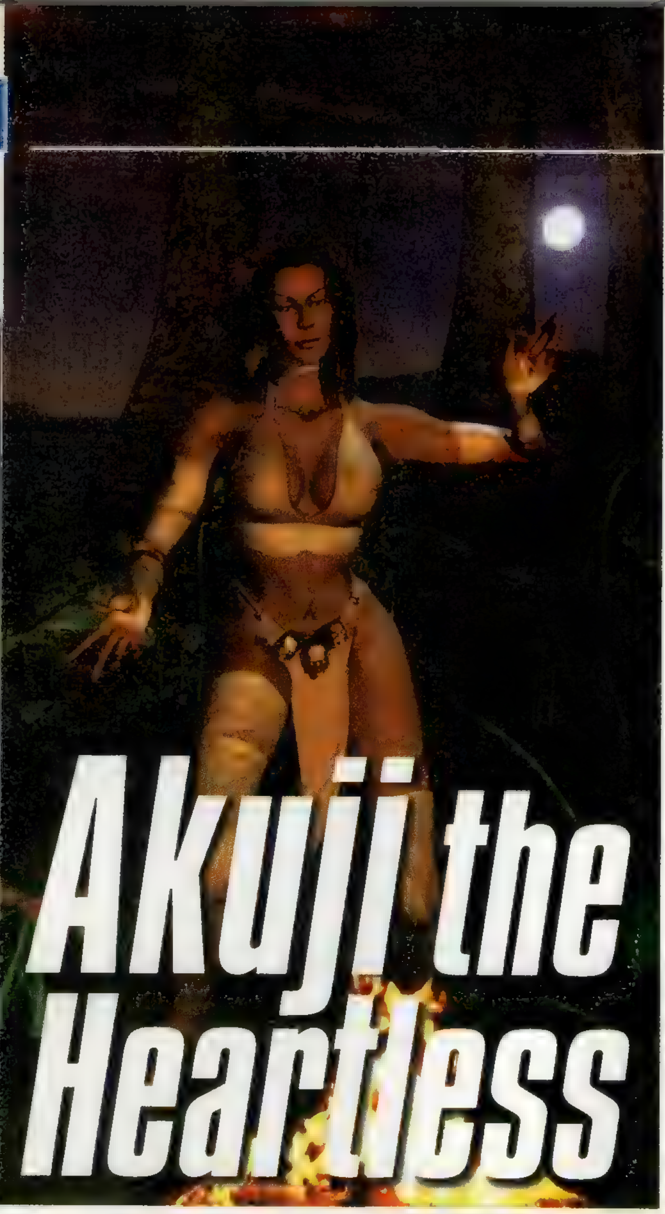
La Pagella...

Grafica : 40
Sonoro : 41
Giocabilità : 33
Longevità : 39
Originalità : 20

38

GRANDE SNOW PARK GRANDI EVOLUZIONI
GBM ITALIA
CERVINIA
• Uno Snow Park tra i pini del Lago Blu e Cieloalto
• Un half-pipe per bruciare energia
• Un campo scuola per diventare grandi
• Gobbe da togliere il fiato
• Un tracciato per il boarding-cross lungo un chilometro
• Musica, musica, musica...
• 30.000 lire* e lo ski-pass è tuo!
*Area-ski Carosello
Breuil
CERVINIA
VALTOURNENCHE
IERI, OGGI, DOMANI.
Sport & Promozione s.r.l. - Piazzale Funivie
11021 Breuil-Cervinia (AO)
Tel. 0166.94.44.11 - Fax 0166.94.44.99
Cervino S.p.A. - Piazza Bodoni, 3 - 10123 Torino
Tel. 011.81.82.111 - Fax 011.81.82.199

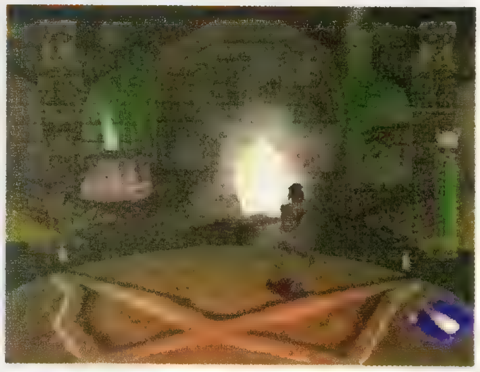
REVIEW



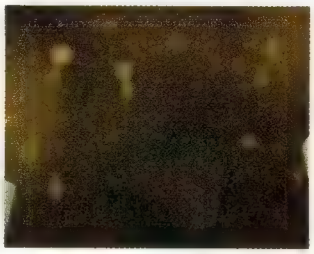
Akuji the Heartless

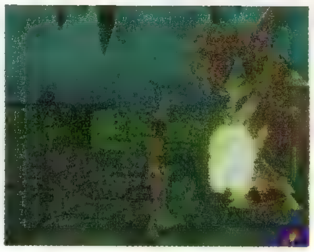
Una delle numerose chimere introdotte dai produttori e dalle *software house* della moderna era videoludica (chimera ovviamente del tutto accessoria per quanto riguarda l'effettivo *gameplay* e la struttura di un gioco, ma comunque in grado di spingerlo commercialmente in modo spesso incredibile ed aumentarne le vendite in maniera esponenziale) è sicuramente l'inquietante e ormai frequente presenza di una cosiddetta "storia adulta". Questo fattore può essere associato nel 99% dei casi a una dose più elevata del solito di spargimenti di sangue, smembramenti, decapitazioni, mutilazioni assortite e volgarità di prima categoria, mentre a latitare è, guarda caso, proprio la storia, che in virtù della palese e ingiustificata assenza non può certo essere definita adulta, o infantile, o qualunque altra cosa vi passi per la mente. Pare del resto che il semplice utilizzo di qualche litro di sangue digitale e di un buon numero di locazioni scure e nebbiose basti a far precipitare i danarosi (?) acquirenti dal proprio negoziante di fiducia, tanto che qualcuno potrebbe addirittura arrivare a pensare che il continuo afflusso di banali titoli di questo tipo sia in fondo voluto dagli utenti, se non addirittura "meritato" in virtù di una totale sudditanza nei confronti dei responsabili pubblicitari delle *softco* e delle loro geniali campagne di promozione. Fatto sta che il qui presente *Akuji The Heartless*, prodotto da Crystal Dynamics e tempestivamente pubblicato dalla solita Eidos (sempre attenta alle mode del momento e alle mutevoli direzioni seguite dal mercato), non è altro che l'ennesimo gioco indirizzato agli utenti più maturi, con tanto di storia di fondo dai risvolti raccapriccianti e vagonate di orribili avversari da massacrare senza alcuna pietà. Il *plot* presenta nel ruolo del protagonista il povero Akuji menzionato nel titolo, che dopo essere stato assassinato e privato del cuore (ecco quindi svelato anche il nomignolo *Heartless*) si trova invischiato nella classica e interminabile missione dettata dalla sete di vendetta e giustizia, obiettivi estremamente cari ai creativi delle *softco* di mezzo mondo. Per raggiungere il suo scopo il nostro sfortunato stregone avrà a disposizione un mascherone voodoo con cui spaventare a morte gli avversari (non trovo infatti altri utilizzi plausibili per un oggetto così vistoso e scomodo) e diverse armi, tra cui un bel paio di zanne affilatissime applicate ai polsi e un buon numero di devastanti incantesimi d'attacco; il massacro indiscriminato del fornito campionario di mostri che Akuji incontrerà nel corso della sua avventura richiederà del resto l'impiego di tutte le risorse disponibili, tanto sono insistenti e cocciuti gli antagonisti del protagonista. I mostri più svegli, infatti, arriveranno addirittura ad accerchiare Akuji e tentare di eliminarlo con i propri sforzi congiunti (dando origine a fastidiosi fenomeni di chiusura in un angolo del giocatore), salvo poi farsi ammazzare come pecorelle indifese una volta messi alle strette con attacchi rapidi e ripetuti, o peggio ancora con piccoli trucchi derivanti da altrettante disattenzioni dei programmatori (come descrivere altrimenti la possibilità di evitare i colpi di uno pseudo-rinoceronte semplicemente abbassandosi, e facendosi anche calpestare senza

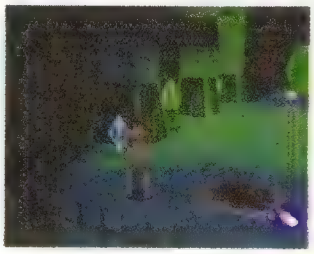
LA CLASSICA SITUAZIONE CHIAVE-PORTA



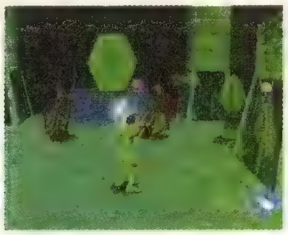
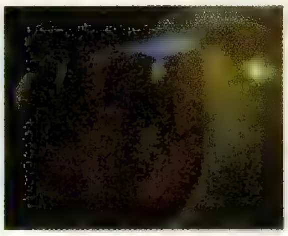
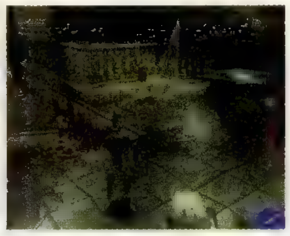
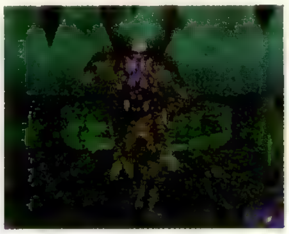
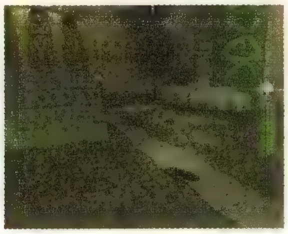
MUORI, MARRANO!







Titolo :	AKUJI THE HEARTLESS
Casa :	EIDOS
Versione :	EUROPEA
N° Giocatori :	1
Genere :	AVVENTURA

subire alcun danno nella maggior parte dei casi?).

Akuji the Fearless

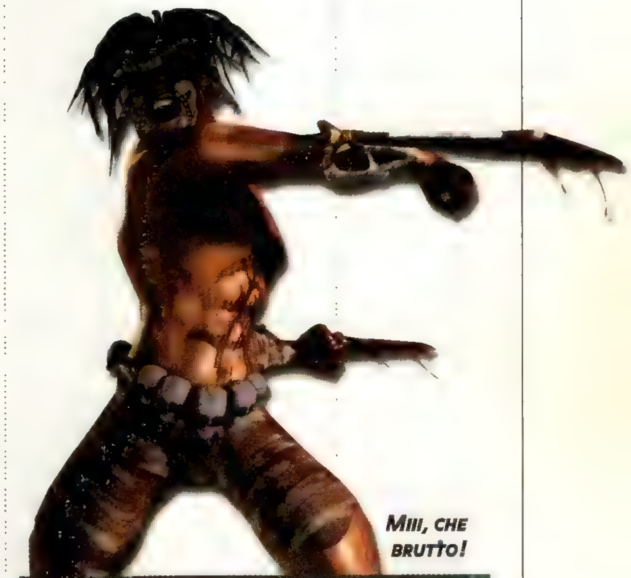
Il combattimento non è comunque il vero cuore del gioco, che si propone più che altro nelle vesti di avventura tridimensionale in cui gli elementi *platform* e le frequenti zuffe servono a dare vivacità alle numerose situazioni altrimenti più calme, ovvero prive di *puzzles* da risolvere o oggetti da recuperare. ***Akuji The Heartless*** riprende infatti in modo piuttosto fedele i tratti caratteristici dei vecchi *arcade-adventures* che fecero la fortuna degli 8-bit e che tuttora imperversano sulle macchine domestiche; il tema principale del gioco è quindi la ricerca di chiavi e artefatti da collezionare in numero più elevato possibile, pena la mancata concessione dell'accesso ai livelli più avanzati. Gli oggetti in questione però sono chiaramente nascosti nei luoghi più strani e impensabili, quando non sono addirittura relegati in locazioni raggiungibili esclusivamente tramite la risoluzione di semplici enigmi (quasi sempre basati sulla pressione di una quantità variabile di tasti, leve e particolari mattonelle, che attivano a loro volta piattaforme a scomparsa, blocchi semoventi e così via). La difficile reperibilità degli *items* non costituisce comunque un problema nel caso delle bamboline voodoo, disseminate un po' ovunque, mentre può dare origine a situazioni snervanti per quanto riguarda le teste degli antenati di Akuji (macabro particolare probabilmente inserito per rafforzare la tesi della storia adulta di cui si parlava in precedenza), fondamentali ai fini della progressione e regolarmente infognate nei posti più assurdi; man mano che si avanza nel gioco si ha addirittura l'impressione che i *designers* abbiano calcato un po' troppo la mano sotto questo punto di vista, andando ad occultare in modo a dir poco perfido anche i cristalli deputati a fissare la posizione da cui riprendere il gioco in caso di morte prematura. Questi ultimi sono inoltre distribuiti in modo non esattamente ottimale (adoro questi eufemismi), con una distanza spesso eccessiva tra un cristallo e l'altro che anche in caso di errori banali obbliga a ripetere lunghe sezioni già affrontate, con conseguente noia e frustrazione del povero giocatore.

Akuji the Tearless

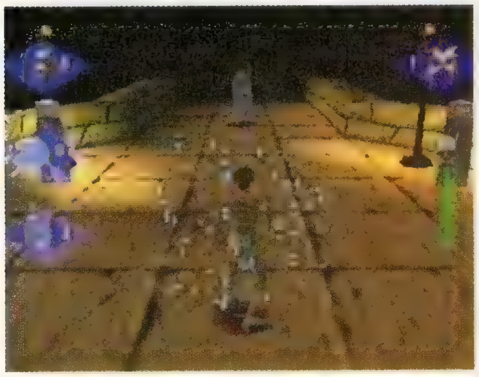
Alla progressiva disaffezione nei confronti dell'ultimo prodotto Eidos contribuisce in modo eccessivamente evidente e pesante anche il sistema di controllo, davvero troppo impreciso se inserito in un contesto ricco di balzi, piattaforme e baratri come è in effetti quello di *Akuji The Heartless*. Ripetere la stessa sequenza di salti per più di dieci volte senza avere alcuna colpa (o quasi) è una delle cose più irritanti che ci possano essere al mondo, soprattutto quando si ripete con regolarità allarmante nel corso di tutto il gioco, e sin dai primi livelli per giunta. Oltretutto la camera dinamica impiegata dai programmatori accusa spesso e volentieri impuntamenti piuttosto gravi, tanto da richiedere frequenti aggiustamenti manuali che si rendono ovviamente necessari nei momenti meno adatti (le leggi di Murphy, del resto, non sono certo state scritte senza cognizione di causa). Ma non è finita qui, perché il problema principale di *Akuji The Heartless* è la totale mancanza di originalità nel *gameplay*, mutuato per la maggior parte da quello dell'ultimo episodio delle avventure del sauro parlante *Gex* (di cui *Akuji* sfrutta peraltro il motore poligonale, arricchito per l'occasione con nuovi effetti luminosi e *textures* generalmente migliori, ma poco varie). Quest'ultima produzione Eidos non sembra infatti avere una propria identità ben definita, e giocandola si ha quasi sempre l'impressione di trovarsi di fronte ad una versione più *dark* e sanguinolenta di un gioco già visto, ovvero il sopracitato *Gex: Enter the Gecko*. Tale mancanza di originalità (che possiamo rintracciare anche nei cristalli azzurri di salvataggio, praticamente identici a quelli di *Tomb Raider*), unita ai difetti precedentemente elencati e alla ripetitività dei livelli proposti, non può purtroppo essere pienamente compensata dal discreto livello tecnico e da situazioni potenzialmente divertenti come quella in cui si cavalca un enorme serpente, ed è fondamentalmente per questo che il nostro parere su *Akuji The Heartless* non può essere positivo come invece avremmo voluto. Peccato.

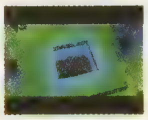
SHRAPNEL

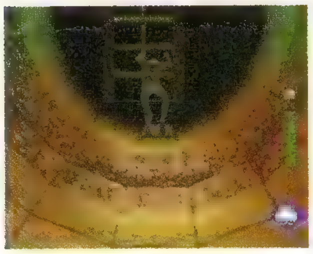
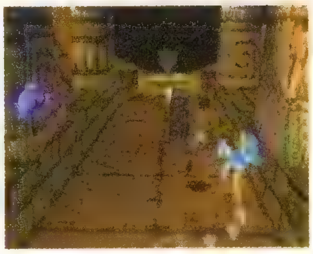
AKUJI È UN VERO ATLETA, NON C'È CHE DIRE...



MIII, CHE BRUTTO!





Commento **Con un sistema di controllo snervante e una struttura in cui poco o nulla è concesso all'innovazione, *Akuji The Heartless* potrebbe infastidire più di un giocatore. L'appiattimento del parco giochi per PlayStation comincia in effetti a diventare preoccupante, ma considerando questo prodotto come un semplice antipasto in attesa di *Soul Reaver* qualcuno potrebbe anche accontentarsi e approfittare dell'atmosfera *dark* di *Akuji* per entrare nello spirito giusto.**

Pro...

- *Realizzazione discreta*
- *Buone ambientazioni*

Contro...

- *Originalità e varietà latitanti*
- *Controllo inaffidabile*

La Pagella...

Grafica	**82**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**72**
Longevità	**74**
Originalità	**50**

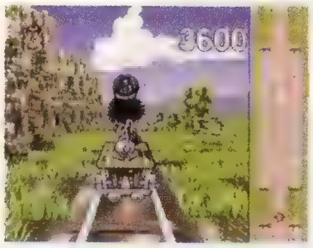
76

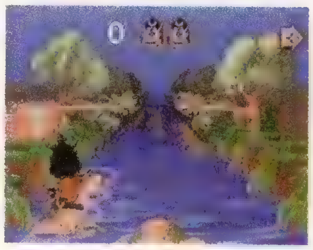
Hugo

A volte penso che la sfacciataggine e il coraggio (chiamiamolo così, anche se avrei in mente termini assai meno gentili) dei produttori di *software* per PlayStation non abbiano davvero alcun limite. Voglio dire, com'è possibile anche soltanto pensare di poter commercializzare alla fine del 1998 (e quindi in contemporanea con *Ridge Racer Type 4, TOCA 2 Touring Cars, Strikers 1945 II, Street Fighter Zero 3, Ehrgeiz* e compagnia bella, per non parlare poi di *Zelda: Ocarina of Time* per N64 e *Virtua Fighter 3tb* per Dreamcast) un gioco come *Hugo*? E soprattutto, dopo aver pensato ad una cosa così assurda, com'è possibile portarla a termine senza neanche un briciolo di vergogna, e senza accorgersi del madornale errore che si sta per compiere? Eppure i fatti sono questi: *Hugo* è stato realmente prodotto e commercializzato, e si dividerà lo spazio sugli affollati scaffali natalizi dei maggiori negozi con tutti gli eccellenti titoli precedentemente citati... A questo punto dovrei forse spiegare le motivazioni che hanno portato ad un'introduzione così aspra, dato che saranno in molti a non conoscere *Hugo* e la sua ultima avventura, realizzata per l'occasione sul 32-bit Sony; il personaggio in questione viene infatti dai remoti giorni del glorioso ed indimenticabile Amiga, sul quale erano stati pubblicati almeno un paio di titoli in cui il ruolo del protagonista era rivestito dall'inguardabile *troll* di cui stiamo parlando. Si trattava di prodotti distribuiti su un numero spropositato (sei o sette, un vero spreco) di dischi da tre pollici e mezzo in cui l'azione era davvero ridotta al minimo; la struttura del *gameplay* era basata su una serie di sottogiochi scarsamente interattivi in cui venivano richiesti *input* sporadici ed elementari, spesso riconducibili alla semplice pressione al momento giusto del tasto di fuoco o di una delle quattro direzioni principali della leva del *joystick*. Quello che sorprende però non è la natura banale e semplicistica dei vecchi giochi di *Hugo*, ma la fedele riproduzione dello stesso identico schema di gioco nella versione PlayStation. In altre parole, tutto quello che troverete in questo CD (se per qualche oscuro motivo doveste decidere di acquistarlo) è una raccolta di giochini in cui vi ridurrete a premere unicamente il pulsante di salto o a scartare di lato per evitare gli ostacoli, con l'ulteriore aggravante dell'eccessiva somiglianza delle situazioni proposte (esattamente come accadeva negli originali per Amiga, e senza alcun miglioramento di sorta). La maggior parte dei quadri sono infatti praticamente identici, con piccole variazioni nell'ambientazione e nel mezzo di trasporto adottato da Hugo, sia esso un carrello ferroviario o uno *skateboard*, o ancora un tronco galleggiante o un semplice paio di pinne. Il livello tecnico è comunque generalmente ridicolo, tanto nelle sezioni a scorrimento orizzontale (che presentano molti livelli di parallasse in meno rispetto ai migliori giochi per Amiga, tanto per dirne una, e ricordate che stiamo parlando di titoli risalenti a cinque o sei anni fa) quanto in quelle viste dalle spalle del protagonista, davvero elementari e spesso addirittura sgradevoli. A dire il vero è disponibile anche un'opzione chiamata *Arcade*, grazie alla quale è possibile controllare alcune fasi opzionali del movimento dello sgraziato *troll* (nei livelli a *scrolling* orizzontale, ad esempio, Hugo non camminerà più da solo, ma sarà mosso avanti e indietro dal giocatore), ma la situazione non migliora granché nemmeno in questo caso, tanto più che il sistema di controllo non è certo uno dei più pronti ed evoluti che ci sia capitato di vedere su PlayStation. E' inoltre inutile parlare di giocabilità, dato che in nessun momento Hugo riesce ad offrire al giocatore qualcosa di assimilabile al tanto agognato divertimento, mentre abbondano le situazioni in cui è la noia ad interpretare il ruolo di protagonista indiscussa. In sintesi, comunque, quello che mi chiedo è come sia potuto venire in mente a qualcuno di andare a ripescare un gioco come Hugo, completamente dimenticato anche da chi a quei tempi giocava assiduamente e senza dubbio totalmente superfluo in quello che è l'attuale panorama dei titoli disponibili su console.

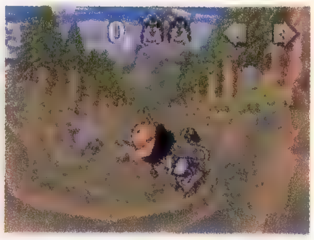
SHOGUN

Moooooooo! Er...





Una delle numerose situazioni di morte certa.



Commento Se state cercando un modo per fare un po' di beneficenza, sappiate che con *Hugo* non potrete assolutamente sbagliare: mai prima d'ora un gioco per PlayStation aveva offerto così poco, e per di più in modo palesemente ridicolo. Qualcuno (ma non ci credo granché) potrebbe comunque difendere *Hugo*, magari giustificandone la pochezza con la solita scusa del gioco per bambini, ma per quanto mi riguarda sono certo che il prodotto di ITE risulterebbe offensivo per qualunque marmocchio al di sotto dei 24 mesi.

Titolo : Hugo
Casa : ITE Media
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Indefinito

Pro...
- *Nessuno, a parte...*
- *...no, no, proprio nessuno*

Contro...
- *L'intero gioco*
- *Può bastare?*

La Pagella...

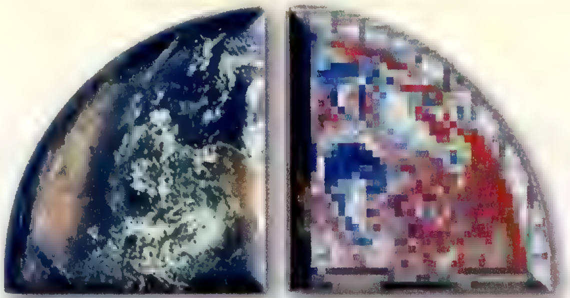
Grafica	40
Sonoro	40
Giocabilità	40
Longevità	40
Originalità	40

40

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9.00 - 12.30 / 15.30 - 19.30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in listino !!!
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION PAL

ACTUA ICE HOCKEY	PAL	79000
ACTUA SOCCER 2	PAL	79000
ACTUA TENNIS	PAL	95000
ADIDAS POWER SOC. 98	PAL	79000
AGENT ARMSTRONG	PAL	79000
AIR RACE	PAL	79000
ALIEN TRILOGY	PAL	49000
ALL STAR TENNIS	PAL	95000
APOCALYPSE	PAL	95000
ARMORED CORE	PAL	89000
ASSAULT	PAL	95000
ASTERIX	PAL	95000
ASTEROIDS	PAL	89000
A. SENNA KART DUEL	PAL	79000
AZURE DREAMS	PAL	95000
B-MOVIE	PAL	95000
BABY UNIVERSE	PAL	79000
BASS MASTER CLASSIC T.E.	PAL	95000
BEAST WARS	PAL	89000
BIG BASS WORLD CHAMP.	USA	119000
BLAST RADIUS	PAL	79000
BLASTO	PAL	89000
BLOODY ROAR	PAL	89000
BLUE BREAKER BURST	JAP	119000
BOMBA 98	PAL	79000
BOMBERMAN WORLD	PAL	79000
BOXING 99	PAL	95000
BREAK POINT TENNIS	PAL	79000
BREATH OF FIRE 3	PAL	95000
BROKEN SWORD 2	PAL	89000
BUST A GROOVE	PAL	89000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	59000
C3 RACING	PAL	95000
CLASSIC GAMES		
ACTIVISION (30 GIOCHI)	JAP	99000
CLOCK TOWER	PAL	89000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
COMMAND & CONQUER	PAL	49000
CONSTRUCTOR	PAL	95000
COOL BOARDER 3	PAL	89000
COURIER CRISIS	PAL	79000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	89000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	89000
CRIME KILLER	PAL	89000
CRISIS CITY	JAP	99000
CRITICAL DEPHT	PAL	79000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	PAL	79000
DARKSTALKERS 3	USA	119000
DEAD OR ALIVE	PAL	89000
DEEP BLUE	PAL	95000
DESCENT 2	PAL	59000
DUKE NUKEM	PAL	89000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	95000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
EINHANDER	USA	119000
FELONY	PAL	89000
FIFA 99	PAL	95000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL DOOM	PAL	69000
FIREST. THUNDERHAWK 2	PAL	49000
FORMULA 1 98	PAL	95000
FROGGER	PAL	89000
FUTURE COP L.A.P.D.	PAL	95000
GEX 3D	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	PAL	89000
GRAN TURISMO	PAL	95000
GUILTY GEAR	JAP	119000
HEART OF DARKNESS	PAL	95000

SONY PLAYSTATION

HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES	PAL	49000
INT.SUP.STAR SOC.PRO 98	PAL	99000
INT.SUP STAR SOC.PRO	PAL	59000
INT. SUP. STAR SOC. DEL.	PAL	59000
JET RAIDER 2	PAL	79000
JOE BLOW	PAL	99000
JUR. PARK LOST WORLD	PAL	89000
K1 ARENA FIGHTERS	PAL	79000
KULA WORLD	PAL	89000
KURUSHI	PAL	79000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
LEG. OF K. 2 SOUL REAVER	USA	119000
LEGEND	PAL	95000
LETHAL ENFORCERS	PAL	89000
LIBERO GRANDE	PAL	89000
LUCKY LUKE	PAL	89000
M.OWEN W. LEAGUE SOC. 99	PAL	95000
MADDEN 99	PAL	95000
MAXIMUM FORCE	PAL	89000
MEDIEVIL	PAL	89000
MEGAMEN 8	PAL	89000
MEN IN BLACK	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	49000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	95000
MORTAL KOMBAT MITH	PAL	95000
MOTO RACER 2	PAL	95000
MUSIC	PAL	79000
NASCAR 98	PAL	79000
NBA LIVE 99	PAL	95000
NHL 99	PAL	95000
NHL POWERPLAY 98	PAL	89000
NINJA SHADOW OF DARK.	PAL	95000
O.D.T.	PAL	89000
ODDWORLD 2 ABE'S EX.	PAL	95000
ODDWORLD ABE'S ODIS.	PAL	49000
OMIK.: THE NOMAD SOUL	PAL	99000
ONE	PAL	79000
OVERBLOOD	PAL	79000
OVERBOARD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	69000
PARASITE EVE	USA	139000
PERFECT ASSASSIN	PAL	69000
PERFECT WEAPON	PAL	69000
PFA SOCCER MANAGER	PAL	95000
PITFALL 3D	PAL	89000
POINT BLANK	PAL	79000
PREMIER MANAGER 98	PAL	95000
PSYCHIC FORCE	PAL	89000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPES	PAL	95000
RAGE RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	69000
RASCAL	PAL	69000
RAYMAN 2	PAL	95000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RED ALERT RETAILATION	PAL	95000
RESIDENT EVIL	PAL	49000
RES.EVIL 2 (DUAL SHOCK)	PAL	109000
RETURN FIRE	PAL	69000
RIDGE RACER REV.	PAL	49000
ROAD RASH 3D	PAL	95000
ROCK & ROLL RACING 2	PAL	89000
ROSCO MC QUEEN	PAL	79000
ROUGUE TRIP	USA	109000

SAMPRAS EXTR. TENNIS	PAL	79000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	89000
SAN FR. RUSH 2 EXTR.	PAL	95000
SCARS	PAL	95000
SENSIBLE SOC.CLUB EDIT.	PAL	95000
SENTINEL RETURN	PAL	49000
SHAO LIN	PAL	95000
SILENT HILL	USA	119000
SNOW BREAK EXTREME	PAL	89000
SOUKAIGI	JAP	109000
SOUL BLADE	PAL	89000
SOUL CALIBUR	JAP	139000
SPACE JAM	PAL	79000
SPIDER	PAL	69000
SPYRO THE DRAGON	PAL	89000
STAR WARS DARK FORCES	PAL	89000
STAR WARS MAST.		
TERAS KASI	PAL	89000
STREET FIGHTER COLL.	PAL	89000
SUPER MATCH SOCCER	PAL	79000
SUPER PANG COLL.	PAL	89000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	PAL	79000
SUPERMAN	USA	119000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
SYPHON FILTER	USA	119000
TALES OF DESTINY	USA	119000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	PAL	99000
TENCHU	PAL	95000
TEST DRIVE 4	PAL	89000
TEST DRIVE 5	PAL	95000
TETRIS PLUS	PAL	89000
THE CONTRACT	USA	119000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIGER WOODS 99 GOLF	PAL	95000
TIME COMMANDO	PAL	79000
TIME CRISIS	PAL	49000
TIME CRISIS + GUN	PAL	129000
TOCA TOURING CAR	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	99000
TOMB RAIDER 3	PAL	95000
TOMBI	PAL	89000
TOTAL NBA 98	PAL	89000
TRACK & FIELD	PAL	49000
TRUE PINBALL	PAL	49000
UNHOLY WAR	PAL	95000
V-BALL	PAL	89000
V-RALLY	PAL	49000
VERSAILLES	PAL	79000
VICTORY BOXING 2	PAL	95000
VIVA SOCCER	PAL	95000
VMX RACING	PAL	89000
VR BASEBALL 99	PAL	95000
VS	PAL	79000
WARCRAFT 2	PAL	79000
WARGAMES	PAL	95000
WAYNE GRETZY HOCKEY 98	PAL	79000
WCW NITRO	PAL	89000
WILD 9	PAL	95000
WILD ARMS	PAL	89000
WING OVER 2	PAL	95000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORLD CUP 98	PAL	89000
X MEN CHILDREN THE ATOM	PAL	89000
X MEN VS STREET FIGHT.	PAL	95000
XEVIOUS 3D	PAL	79000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE £ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

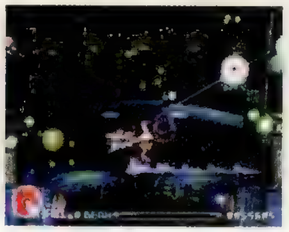
TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

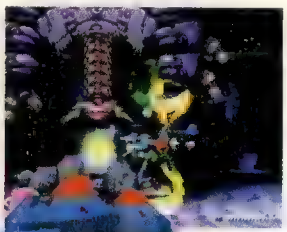
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

REVIEW





R-Type Delta

Ancora ai tempi dei 16 bit, e in particolare di Amiga, un gioco aveva fatto parlare di sé, principalmente per la versione da sala giochi. Si trattava di *R-Type*, uno *shoot'em-up* a scorrimento orizzontale che vedeva protagonista una piccola astronave. La caratteristica specifica del gioco consisteva nella possibilità di sparare una cannonata mostruosa se, tenendo premuto il pulsante di fuoco, si attendeva che la barra posta in fondo allo schermo si caricasse al massimo (*beam*). Altra caratteristica consisteva nel satellite che girava intorno alla nostra navicella e contribuiva a far fuori le orde di nemici, e che poteva all'occorrenza essere richiamato e agganciato anteriormente o posteriormente. In questo modo si guadagnava una resistenza ai colpi (il satellite era indistruttibile) e la tipologia di sparo cambiava radicalmente.
Tutte queste funzionalità della navicella R9, divenuta famosissima, sono state riprese nella nuova proposta di Irem per il Natale 1998: *R-Type Delta*.
Riprendendo il discorso interrotto da *Einhander* di Squaresoft, *R-Type Delta* ripropone i contenuti del vetusto antenato, ma totalmente aggiornati dal punto di vista di grafica e giocabilità. Il gioco è impostato, al pari del concorrente, come uno sparatutto poligonale in "finto 3D" a scorrimento orizzontale.
Vediamo nel dettaglio gli aspetti salienti del gioco...

Le Armi

R-Type Delta mette a disposizione un sistema di armi decisamente più semplice da usare di quello di *Einhander*, e al pari molto più scarno. Diciamo subito che ci è parso che questa semplicità sia del resto assolutamente vantaggiosa, in quanto evita al giocatore di dover dedicare troppa attenzione alla scelta del dispositivo d'attacco lasciandogli la possibilità, all'occorrenza, di scegliere comunque l'arma più efficace nelle diverse circostanze. Le possibilità di far fuoco sono distribuite tra la navicella e il satellite: inizialmente, la prima emette solamente raffiche di mitra, al pari del compagno vagante.
Uccidendo determinate navette nemiche si ottengono dei *power-up* gialli, rossi o blu: ogni volta che se ne raccoglie uno, il satellite aumenta la propria potenza di fuoco, per un massimo di tre volte, mentre la navicella continua ad emettere le solite, squallidissime scariche.
La faccenda però cambia quando il satellite, tramite la pressione del tasto ⊗, viene agganciato alla navetta: a questo punto si scatena l'inferno. Se infatti sono stati raccolti tutti e tre i *power-up*, al canonico mitra si sostituisce un impianto di laser, cannoni, tentacoli di fuoco e quant'altro da far impallidire. I potenziamenti gialli corrispondono ad attacchi basati su fiamme, i blu all'uso di laser e i rossi a una sorta di laser/fiamma.

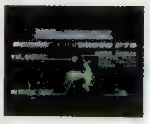
(Sopra) **Prenderei il modello metallizzato coi due air-bag, ABS e climatizzatore, grazie.**

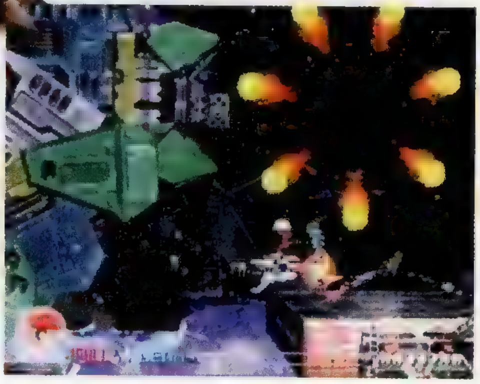
Oltre a tutto ciò, esistono altri due tipi di *optional* per la nostra fuoriserie: i satelliti statici, ovvero delle sferette che si pongono poco sopra e poco sotto la nostra nave e la proteggono passivamente dai colpi, e i missili, che possono prendere la forma di vere proprie testate *homing* oppure di granate al *napalm* (ma verdi) che cadono verticalmente e propagano delle fiamme lungo il terreno. Sono disponibili tre diverse navicelle, ciascuna delle quali determina fondamentali differenze nelle armi. R9, identica di nome ed aspetto alla protagonista del primo episodio, dispone di un satellite che si posiziona sempre di fronte alla navicella quando ne è distaccato e, se connesso, emette bordate diagonali. R3 dispone invece di un cordone d'energia che unisce navetta e satellite. Quando quest'ultimo è collegato, le cannonate si indirizzano autonomamente in direzione dei nemici. RX, a nostro avviso il mezzo più efficace, è assistita da un satellite in grado di mirare in automatico al nemico: questa possibilità risulta utilissima ed efficacissima. Quando poi è connesso all'unità, scatena davvero un volume di fuoco incredibile: due braccia meccaniche si aprono ogni volta che l'astronave avanza e nell'arco che descrivono viene sprigionato un fascio di energia devastante.
Tutto ciò nel caso si abbiano raccolto i *power-up* rossi: per ogni colore, il comportamento delle braccia meccaniche assume sfumature diverse. Come nel primo episodio, è disponibile la bordata di energia: tenendo premuto ■ si carica la barra correlata, e se si insiste nella pressione, la barra cambierà colore: a questo punto l'onda di energia rilasciabile determinerà effetti spettacolari e devastanti, peraltro radicalmente diversi da mezzo a mezzo. Se tutto questo non bastasse, quando il satellite è distaccato, ad ogni colpo che il nostro assistente metterà a segno un indicatore salirà di livello: quando avrà raggiunto il massimo, premendo ▲ si scatenerà una mega *smart bomb*.

I Nemici

I nemici che ci si parano davanti sono tutti per lo più piuttosto semplici da eliminare, in quanto di rado richiedono più di una scarica per essere uccisi. Non sono nemmeno particolarmente numerosi: non capita quasi mai di avere lo schermo infestato.
Nonostante questo, la disposizione di torrette a terra e ondate di navicelle è realizzata in modo da rendere difficile sopravvivere, ma non più di quel tanto, in modo che una volta che si imparano a memoria le sequenze di nemici non è impossibile venirne

Titolo : **R-Type Delta**
Casa : **Irem**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Sparatutto**

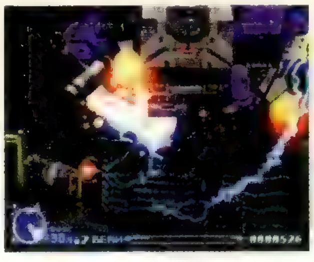


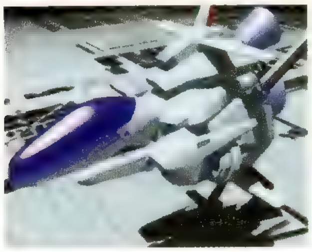


a capo. Questo aspetto è in netta antitesi con le ondate pseudo-casuali di *Einhander*. Impossibile giudicare quale soluzione sia migliore: l'approccio classico usato da *R-Type* permette di affinare la propria tecnica di partita in partita, mentre *Einhander* produce sfide sempre nuove. Caratteristica importante di *R-Type Delta* consiste nella sovrabbondanza di megamostri: solo nel primo livello ci troveremo di fronte, nell'ordine, un *mech* alto come lo schermo, un'astronave grossa un paio di schermate, un vermone che distrugge palazzi di trenta piani come fossero capanne e il mostro finale, un aggeggio pazzesco che spara di tutto. Questa preponderanza dello scontro con il mostro gigante rispetto all'ostacolare il giocatore con torme di piccoli nemici è decisamente entusiasmante: ogni momento ci si aspetta un nuovo incontro. I mostri finali sono piuttosto interessanti a vedersi e a combattersi, ma in genere mai troppo difficili da superare.

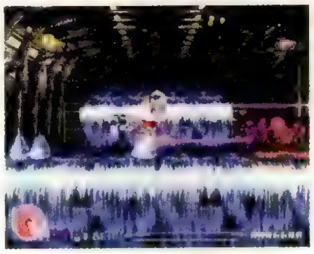
Livelli e controlli

R-Type Delta ci mette a disposizione livelli complessi e ricchissimi dal punto di vista grafico e architettonico. La topologia degli scenari ha una decisa influenza sulla posizione dei nemici e sulle strategie da mettere in atto. Nel livello cittadino, d'un tratto lo *scroll* passa da orizzontale a verticale, la navicella si immerge in una sezione sommersa e di colpo un intero grattacielo precipita verso di noi. Pare non ci sia scampo, ma di botto il palazzo entra nell'acqua rallentando bruscamente, dandoci così il tempo di raggiungere un anfratto protettivo. Trovate del genere abbondano nel gioco. Una sezione del secondo livello ci vede sorvolare una cascata, sulla quale è annidato uno schifoso tubero gigante rosa *shocking*; una volta che l'avremo tartassato di cannonate, il mostro esploderà liquefacendosi e verrà trasportato dalla corrente giù per la cascata. Chicche come questa sono un piacere da vedere. I livelli non sono particolarmente lunghi, ma nemmeno così brevi da far rimpiangere qualche orda di nemici in più, e sono suddivisi in sezioni invisibili





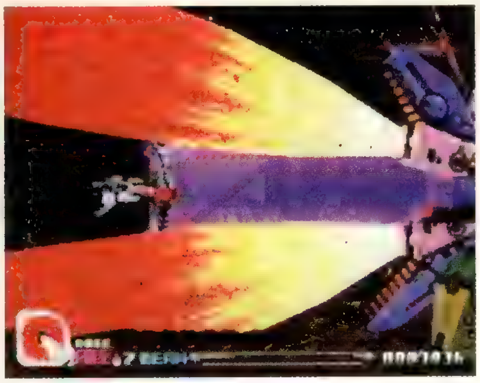
al giocatore, che rileva la loro presenza solamente quando perde una vita: il gioco riprenderà infatti dall'inizio della sezione attraversata al momento della morte. Le sezioni non sono mai troppo lunghe e questo aggiunge molto alla giocabilità, in quanto non costringe mai a ripetere lunghe fasi di gioco fino a stremarlo. Sono disponibili cinque vite e cinque *continue*: questi ultimi non costringono a ripetere il livello da capo, come accade in genere: al pari di quanto succede quando si perde una vita, si incomincerà dall'inizio della sottosezione in corso. Un problema che spesso affligge gli sparatutto consiste nella difficoltà di avanzare una volta che si sono perdute tutte le armi quando si è morti. A questo delicato inconveniente, *R-Type Delta* rimedia con una saggia disposizione dei *power-up*, distribuiti in modo da garantire sempre al giocatore la possibilità di riarmarsi prima di una fase ostica. Quest'evidentissima cura per la giocabilità è sicuramente responsabile dell'intenso divertimento che il gioco procura. I controlli sono demandati alla croce direzionale digitale e non fanno uso delle leve analogiche, scelta decisamente opportuna. È però presente un'eccellente supporto per il *Dual Shock*, le cui capacità vibratorie sono utilizzate estensivamente e sempre in modo appropriato ed efficace. Ad esempio, quando una torretta nemica spara una salva, il *pad* sottolineerà l'avvenimento con un colpetto, mentre quando il nemico gigante di turno sperimenta il proprio cannone al plasma alla massima potenza, subiremo un *feedback* pulsante e intenso. Fantastico. La navetta è molto precisa nei movimenti e, come nel caso di *Einhander*, è possibile variare la velocità utilizzando i tasti **L1** e **L2**. Sono presenti quattro livelli differenti, e c'è da dire che la scelta della



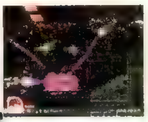
velocità giusta è piuttosto importante per superare determinate sezioni. I tasti sono riconfigurabili, ma in generale la disposizione di *default* si può considerare ottimale.

Anche l'occhio vuole la sua parte!

Dal punto di vista grafico, *R-Type Delta* è decisamente vicino ai vertici della categoria. Il paragone con *Einhander* è immediato, ma di fatto i due titoli presentano uno stile totalmente diverso. Il titolo Square imposta la grafica su toni scuri, cupi, tristi, angoscianti; scenari alla *Blade Runner*, molto *cyberpunk*. Al contrario, *R-Type* è più in linea con la tradizione giapponese dello scenario post-nucleare: città distrutte e così via. Inoltre manca la nota "sepolcrale" di *Einhander*, abbandonata in favore di uno stile molto *hi-tech*. Quale dei due giochi risulta dunque più attraente dal punto di vista grafico? Difficile dare una risposta: è probabilmente una sottile questione di gusto, perché in relazione alla qualità di effetti e trovate grafiche, i due titoli sono molto vicini. Preferirà *R-Type Delta* chi ama la cura per il particolare e il dettaglio. Sotto certi aspetti, *R-Type* è "più 2D": molti effetti ricordano da vicino cose viste nei migliori *shoot'em-up* bidimensionali al bar. E questo aspetto è di certo molto accattivante. *R-Type Delta* rinuncia inoltre alle pretese di tridimensionalità presenti in *Einhander*, ad esempio le pur rare sezioni viste di tre quarti. Nel complesso, comunque, la grafica è davvero entusiasmante, specie per quanto riguarda i mostroni che si fanno avanti ogni due per tre a cercare di fermarci. Il sonoro è ottimo, a partire dagli effetti, puliti e sempre a tono. Anche la colonna sonora è eccellente, di certo migliore di quella di *Einhander*. È più o meno tutto: saltate al commento per un giudizio sintetico...



COM'È SPESSO ACCADUTO NELLA SERIE DI R-TYPE, GLI SPARI DELLE NAVI NEMICHE HANNO DIMENSIONI DAVVERO RAGGUARDEVOLI.



SHUB

Commento **R-Type Delta è di certo un gioco eccezionale sotto tutti gli aspetti. Grafica estremamente curata, ottimo sonoro, sistema d'armi comodo e devastante, difficoltà ottimamente calibrata. Rispetto al concorrente di Square vanta di certo dei punti di forza, ma soffre anche di alcuni svantaggi. *R-Type Delta* si può considerare un *Einhander* che ha sacrificato alcune innovazioni all'altare della giocabilità, a nostro avviso sensibilmente maggiore. Quale titolo scegliere tra i due? Il gioco della Irem se cercate ottima grafica, buon sonoro e una giocabilità da record al costo di un recupero parziale dei classici canoni del genere, pur mantenendo parecchi aspetti innovativi (ereditati però da *Einhander*). Quest'ultimo è invece la scelta ideale per chi ama uno stile più *cyberpunk* e cupo, e cerca un gioco più ostico ma totalmente sopra le righe, pur senza rinunciare anche qui a un'ottima grafica. A voi la scelta!**

Pro...

- *Ottima giocabilità*
- *Grafica eccezionale*

Contro...

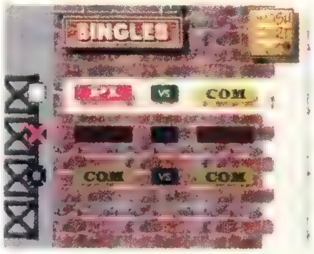
- *Caricamento a inizio partita lunghetto*
- *Alcuni aspetti ripresi da Einhander*

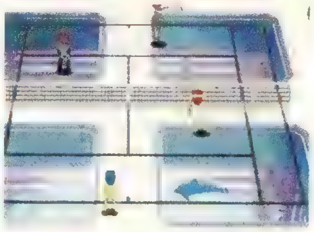
La Pagella...

Grafica : **95**
Sonoro : **93**
Giocabilità : **95**
Longevità : **80**
Originalità : **70**

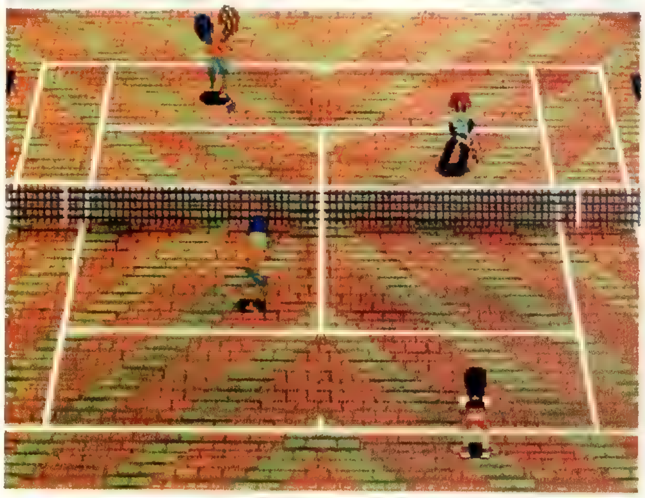
90

Smash Court 2

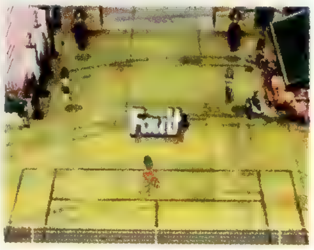




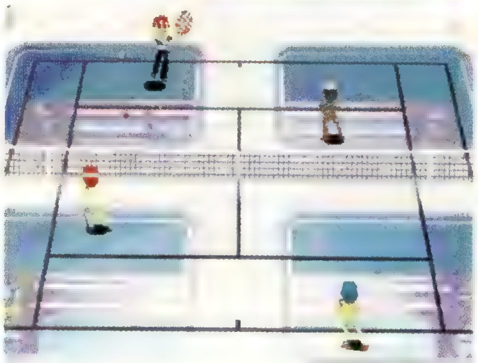
Sicuramente questo non può essere considerato il periodo migliore per presentare al pubblico italiano un nuovo gioco di tennis. Sono passate solo poche settimane dalla nostra sfortunatissima finale di Coppa Davis ed è probabilmente ancora troppo presto per pretendere che le profonde ferite inferte dai tennisti svedesi al nostro orgoglio nazionale siano del tutto guarite, consentendoci di riavvicinarci senza malincuore ad uno tra gli sport più affascinanti del mondo. D'altronde, cari videogiocatori, non dovete di certo prendervela con Namco se tale *software house* ha deciso di pubblicare proprio adesso questo *Smash Court 2*: i programmatori giapponesi, con molta probabilità, non sono nemmeno a conoscenza delle nostre recenti disavventure tennistiche (potete stare tranquilli: in effetti tra i vari tipi di torneo disponibili all'interno del gioco non è presente la Coppa Davis...). Ed in ogni caso, almeno per il momento,



la versione di *Smash Court 2* disponibile nei negozi è solo quella (che dovrebbe essere) riservata al mercato del paese del Sol Levante.



LE AMBIENTAZIONI DEI CAMPI DI GIOCO POSSONO DARVI UN'IDEA DELL'IMPOSTAZIONE PARTICOLARMENTE ARCADE DEL TITOLO.

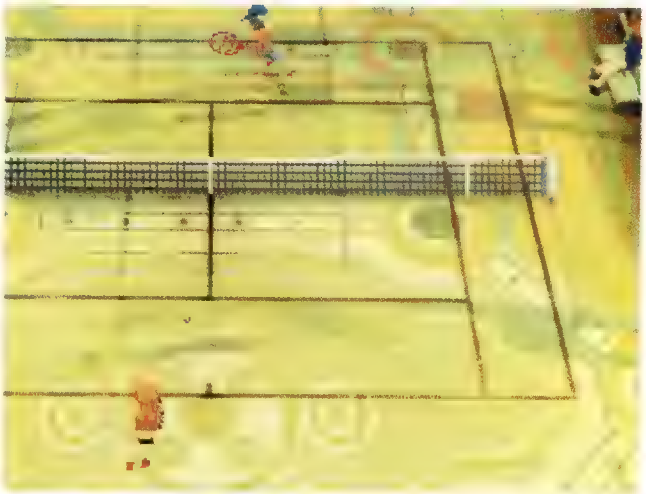


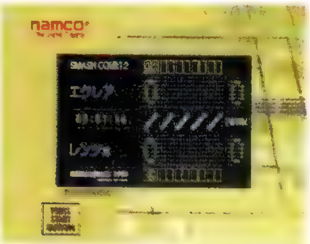
Un tennis decente...

Il panorama dei titoli tennistici disponibili per PlayStation è veramente desolante. Nonostante le proposte tra le quali scegliere siano abbastanza numerose, purtroppo non si può non notare come la qualità media di tali prodotti sia a dir poco infima. Sembra quasi un paradosso, ma è un dato di fatto che le simulazioni tennistiche sembrino essere le uniche a non aver ricevuto alcun beneficio dall'introduzione delle console dell'ultima generazione. Obnubilati dalla mania del 3D ad ogni costo, molti programmatori hanno probabilmente creduto che la realizzazione di campi di gioco ed atleti poligonali e l'introduzione di sofisticate telecamere virtuali per la ripresa dell'azione fossero sufficienti a ottenere dei prodotti fedeli sotto l'aspetto simulativo, ma soprattutto divertimenti a livello di *gameplay*. A tal proposito l'unica *software house* che in questi anni è riuscita a differenziarsi dalla massa, proponendo un titolo quantomeno originale e giocabile, è stata la cara vecchia Namco che, circa un paio di anni fa, con il primo episodio di *Smash Court*, seppe cogliere in pieno il nocciolo della questione: messo per una volta in secondo piano l'aspetto tecnico, i programmatori giapponesi si concentrarono nella realizzazione di un gioco di tennis, sicuramente minimale nell'aspetto, ma decisamente appassionante e divertente nella meccanica. Vedremo dunque se in questo secondo episodio verranno confermate le impressioni positive destate dal *prequel*.

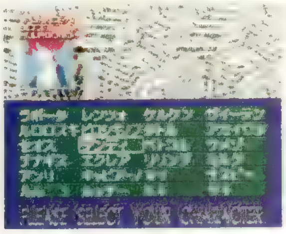
Bistecconi Galeazzi in doppio la solo

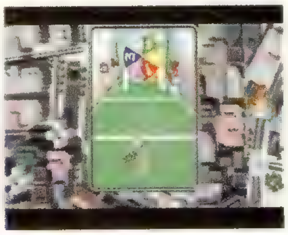
Contrariamente a quanto avviene nella quasi totalità dei titoli Namco, questa volta il gioco non si apre con uno spettacolare FMV (anche se, come vedremo più avanti, sarà possibile ammirare un'intro animata all'ingresso della sezione *Smash Roulette*): appena caricato il CD vi sarà dunque proposto un menu di selezione dal quale, una volta eseguiti i settaggi di rito (centratura dello schermo, preferenze riguardo l'accompagnamento sonoro e configurazione dei comandi) potrete procedere scegliendo la modalità di gioco nella quale vi vorrete cimentare. La prima possibilità offerta è costituita dalla clas-





Titolo : **Smash Court 2**
Casa : **Namco**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **Sportivo**





sica *Exhibition*: qui potrete decidere se iniziare un incontro in singolare o in doppio contro la CPU o se organizzare una partita tra amici arrivando addirittura (nel caso possediate la periferica *multitap*) a giocare in quattro contemporaneamente. Del tutto immancabile è anche la sezione *Training* che, in questo caso, ho trovato particolarmente completa e divertente: non solo infatti vi sarà consentito di impratichirvi nell'esecuzione di decine di colpi diversi (fatto particolarmente simpatico: il vostro allenatore sarà costituito da uno strampalato orsacchiotto, molto simile, almeno nella stazza, al mitico "Bisteccone" Galeazzi...), ma in ogni circostanza dovrete raggiungere un obiettivo predefinito (ad esempio colpire con la pallina un *tot* di volte un determinato bersaglio), con relativo punteggio finale a seconda dell'abilità da voi mostrata nei vari casi. Oltre a ciò, sempre nella sezione *Training*, vi verrà data la possibilità di affinare le vostre capacità di controllo esercitandovi (da soli) nel tirare pallate contro un muro (per intenderci similmente a quanto avviene nello squash): alzi la mano chi tra voi, appassionati di tennis, non ha passato almeno un pomeriggio, in gioventù, ad allenarsi in tal modo nel cortile di casa (tra le proteste dei vicini), contro la parete del palazzo accanto... L'ultima modalità selezionabile è anche la più caratteristica di questo *Smash Court 2*: scegliendo *Smash Roulette* infatti, un breve FMV (ecco dove l'avevano messo i programmatori Namco!) vi farà da introduzione ad una sorta di *story mode* particolarmente originale e dotato di una meccanica non facilmente definibile a parole. In pratica dovrete muovere il vostro personaggio su una mappa utilizzando lo stesso sistema adottato in genere nei cosiddetti "giochi da tavolo" (per intenderci tipo il Monopoli) e, a seconda della casella nella quale sarete andati a finire, potrete affrontare degli incontri di tennis, vincendo i quali, oltre a guadagnare dei crediti (da utilizzare per comprare nuovi *items* negli appositi negozi), andrete ad incrementare la vostra energia vitale (simile all'*MP* dei vari RPG). Quando quest'ultima, in seguito a qualche match andato male, arriverà a zero, non potrete più procedere nell'esplorazione delle locazioni e il gioco finirà. A dire il vero questa modalità, nonostante dimostri di essere stata realizzata con grande cura e con notevole fantasia, si rivela difficilmente fruibile per l'utenza occidentale a causa dell'insuperabile barriera linguistica. Le didascalie sono scritte completamente in caratteri *kanji* e solo dopo parecchi tentativi con selezioni casuali riuscirete a combinare qualcosa. I menù non sono nemmeno supportati da qualche icona che possa dare un'idea di ciò che si sta effettivamente facendo ed è di conseguenza facilmente intuibile il notevole senso di frustrazione che vi assalirà durante le prime ore di gioco.

I personaggi tra i quali scegliere per farsi rappresentare sullo schermo sono oltre una ventina, ed ognuno è naturalmente dotato di proprie caratteristiche particolari (alcuni sono destri, altri mancini, alcuni sono più portati al gioco sottorete, altri a quello da fondocampo e così via) che lo differenziano da tutti gli altri. Tali atleti, a differenza di quanto avviene in altre simulazioni tennistiche, non hanno niente a che spartire con i campioni esistenti nella realtà, ma sono interamente disegnati con un look molto fumettoso (a volte quasi *super deformed*). Allo stesso modo le ambientazioni di gioco sono impostate più sulla ricerca della trovata simpatica e divertente che sul tentativo di ricreare locazioni realmente esistenti. Non stupitevi quindi se, oltre che nelle normali arene, vi troverete a disputare match sullo sfondo di spiagge assolate, strade cittadine o paesaggi di campagna.

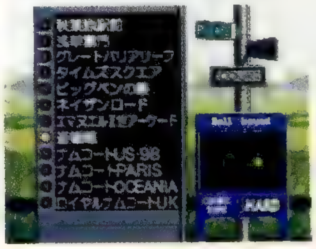
Semplice, ma carino

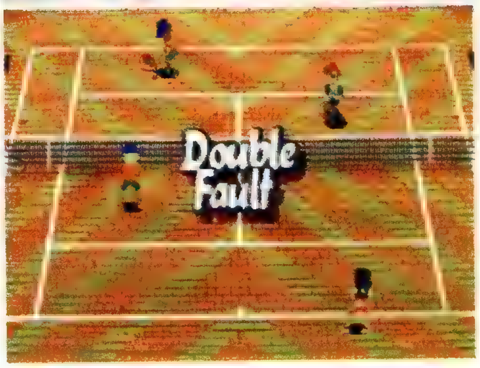
Passando all'analisi del lato tecnico, va sottolineato come la grafica, molto semplice, ma nello stesso tempo assai "pulita", contribuisca a rendere il gioco decisamente gradevole da vedere. Le animazioni sono sempre piuttosto fluide e solo in alcuni frangenti particolarmente difficili da gestire, le collisioni della racchetta con la pallina si rivelano leggermente imprecise. Per quanto riguarda la giocabilità, non posso non confermare le ottime impressioni destate già nel primo Smash Court. Il riuscito sistema di controllo del precedente episodio è stato riportato pari pari (in aggiunta stavolta è selezionabile pure la modalità analogica del Dual Shock) e, nonostante il grado di difficoltà settato piuttosto in alto potrà darvi all'inizio qualche problema (in ogni caso non si raggiungono mai livelli di frustrazione), vi basteranno poche ore di pratica per cominciare a sentirvi padroni dell'azione e per riuscire a spedire la pallina con precisione millimetrica in ogni punto del campo avversario.

IGOR

Nella sezione Smash Roulette potrete intrattenervi con una specie di RPG.

L'orso-allenatore vi aiuterà a diventare in fretta degni emuli di Pete Sampras...





Commento **Nonostante l'impostazione prettamente *arcade* e l'assenza di una vera e propria modalità "torneo", *Smash Court 2*, grazie all'ottima giocabilità di cui è dotato e alla notevole simpatia della realizzazione, può essere senza dubbio considerato il miglior tennis-game disponibile su PlayStation (a dire il vero non è che la concorrenza fosse poi così agguerrita...). Probabilmente la longevità del titolo risentirà un po' della limitata fruibilità dello "*story mode*", ma se quello che cercate è un gioco che vi consenta di trascorrere ore di divertimento disputando appassionanti sfide all'ultimo *tie-break* con gli amici, questo è sicuramente il titolo che fa per voi.**

Pro...

- *Divertente!*
- *Atmosfera spensierata*

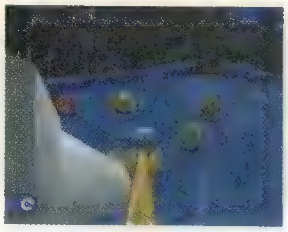
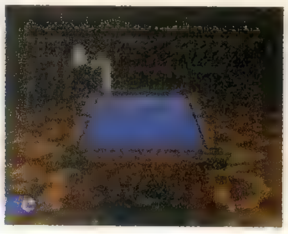
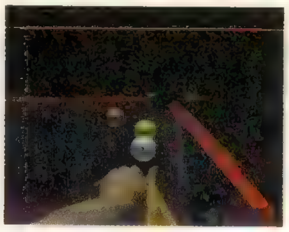
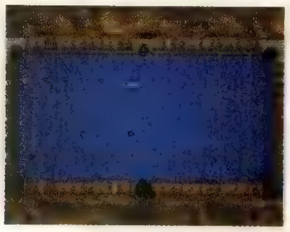
Contro...

- *Completamente in giapponese*
- *Molto simile al prequel*

La Pagella...

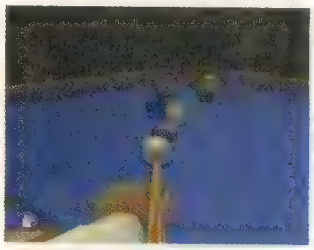
Grafica	**84**
Sonoro	**84**
Giocabilità	**90**
Longevità	**84**
Originalità	**90**

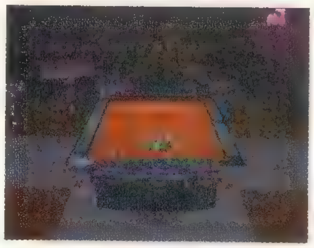
87

Actua Pool

Il biliardo, malgrado quanto possa sembrare a prima vista, non è certo una disciplina semplice. E' vero, tutto quello che bisogna fare è mandare delle palline in buca colpendole con una stecca (oppure, se si gioca "all'italiana", far cadere dei piccoli birilli posti al centro del tavolo), ma per riuscire a primeggiare bisogna imparare in che modo imprimere gli effetti e come utilizzare al meglio le sponde per riuscire a colpire palline altrimenti irraggiungibili; si tratta quindi di uno sport, se così si può definire, complesso, in cui solo col giusto allenamento si possono ottenere buoni risultati.





Tutte le caratteristiche sopracitate sono state fedelmente riprodotte in *Actua Pool*, nuovo titolo *made in Gremlin*; il primo aspetto che appare evidente una volta accesa la console è che ci troviamo di fronte ad un prodotto dedicato ai veri appassionati del biliardo e che, proprio a causa delle sue caratteristiche, difficilmente potrebbe interessare tutte le persone che vogliono fare qualche tiro con la stecca ogni tanto. Sono infatti disponibili oltre una dozzina di varianti di gioco, ognuna con differenze nel regolamento, più o meno evidenti, che costringono il giocatore a studiare di volta in volta nuove tattiche; è poi presente, qualsiasi sia la modalità di gioco selezionata, un buon numero di avversari, tutti decisamente agguerriti. E' proprio in questo settore che risiede uno dei principali difetti di *Actua Pool*; siamo tutti convinti che, per mantenere alta la longevità, sia necessaria la presenza di giocatori capaci di offrire una sfida di buon livello, ma in questo caso i programmatori di Gremlin hanno leggermente esagerato. Capita infatti spesso che anche gli avversari meno abili riescano a uscire da situazioni all'apparenza assolutamente insuperabili con colpi degni di Ronnie O'Sullivan. Fortunatamente ogni tanto la CPU commette errori abbastanza grossolani, bilanciando quindi i colpi impossibili, ma non si tratta comunque di un fatto positivo: sarebbe stato certo meglio se la difficoltà fosse stata calibrata in maniera più lineare. In ogni caso non è solo il giocatore controllato dalla CPU che può esibirsi in colpi spettacolari, visto che è stata inserita l'opzione *Trick Shot* in cui bisogna riuscire a eseguire, con le palline posizionate in determinati punti del tavolo, un colpo che le mandi tutte in buca. A prima vista, soprattutto nei *trick* più avanzati (i programmatori ne hanno inseriti otto) l'impresa può sembrare quasi impossibile, ma con un po' di allenamento e studiando la posizione delle palline sul panno verde, si può giungere alla soluzione finale senza troppi problemi (in fondo si tratta solo di scoprire il giusto angolo e la potenza adeguata, visto che esiste una sola possibile soluzione).

PRIMA DI OGNI TRICK SHOT UN GIOCATORE PROFESSIONISTA VI MOSTRA COSA DOVETE FARE...

Passando alla realizzazione tecnica, decisamente di buona fattura la grafica, sempre ben definita e animata; le inquadrature presenti permettono di avere una buona visione sia in primo piano che a campo largo, consentendo di vedere al meglio la disposizione sul tavolo e le possibili traiettorie. Meno positivo il giudizio sul sonoro, che è abbastanza limitato e non riesce a creare la giusta atmosfera. Tutto sommato *Actua Pool* è una produzione che può interessare soprattutto gli appassionati di questa disciplina, mentre chi cerca un titolo del genere "semplice", per fare una partita ogni tanto, dovrebbe dirigere la propria ricerca in un'altra direzione.

END

Commento Se appartenete a quella categoria di persone convinte che il biliardo abbia solo un paio di regole e che sia uno sport semplice e veloce, provando un titolo come *Actua Pool* potreste rimanere leggermente scioccati. I programmatori di Gremlin hanno infatti inserito decine di varianti con regole sempre diverse che, pur facendo la felicità degli appassionati, potrebbero creare non pochi problemi ai giocatori occasionali. In ogni caso è proprio ai veri fanatici del biliardo che possiamo consigliare *Actua Pool*, sottolineando comunque come il titolo della Gremlin non sia esente da alcune piccole lacune, lacune già evidenziate all'interno della recensione.

Titolo : ACTUA POOL
Casa : GREMLIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

Pro...

- *Numerose modalità di gioco*
- *Discreta realizzazione tecnica*

Contro...

- *Livello di difficoltà non ben calibrato*
- *Alla lunga monotono*

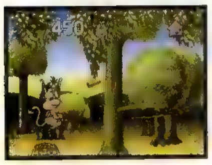
La Pagella...

Grafica : 75
Sonoro : 60
Giocabilità : 73
Longevità : 60
Originalità : 60

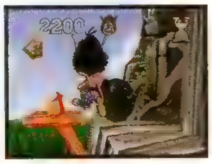
70

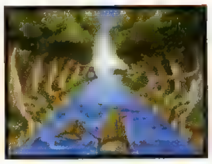
É FINALMENTE APPRODATO SU

PlayStation®



DIVERTITEVI CON LUI TRA MILLE AVVENTURE!
SEGUITELO NELLE SUE PERIPEZIE:
TRA GLI AEREI, LE MONTAGNE, I TRENI E LE FORESTE.
SULLO SKATEBOARD E SUL FONDO DEL MARE!

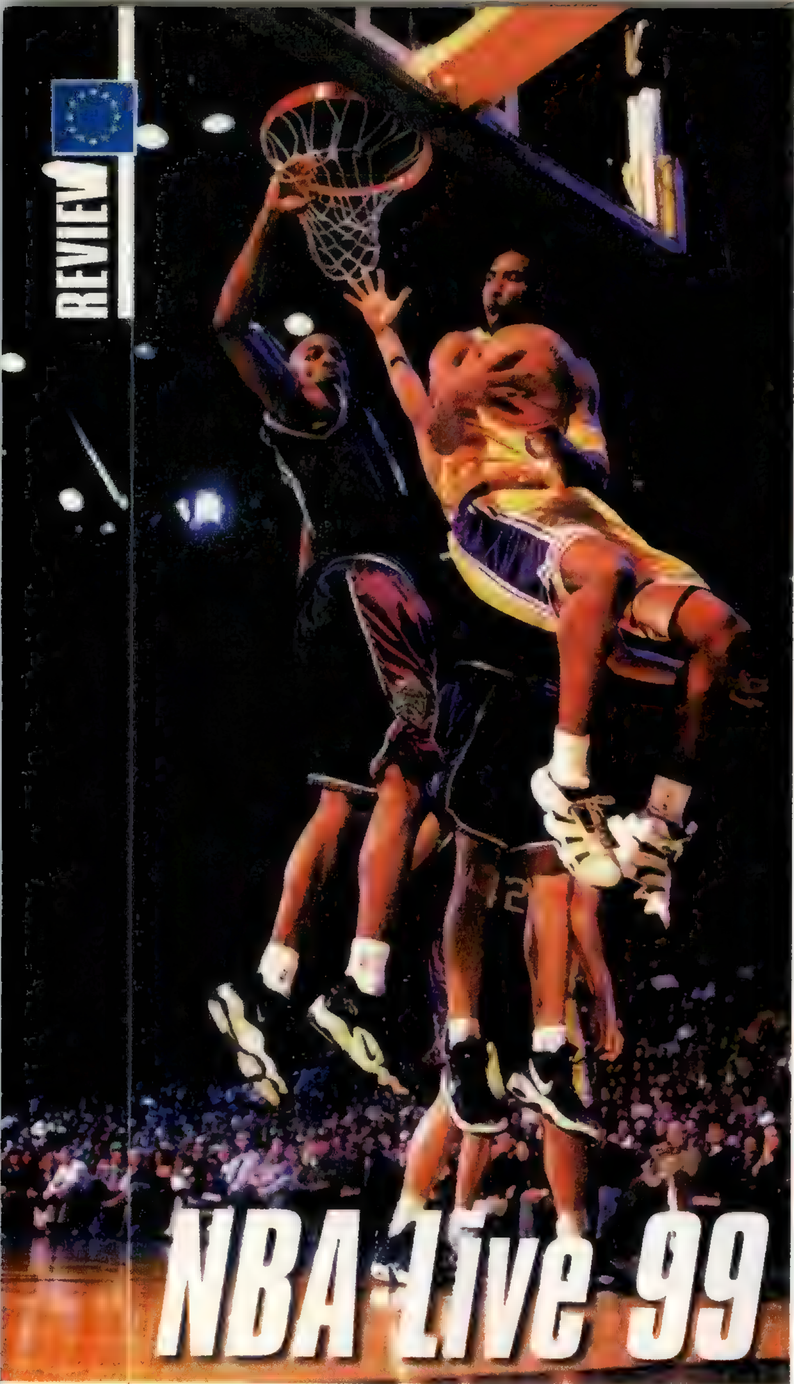




ITE MEDIA

Copyright © Interactive Television Entertainment ApS, DK, 1998. Hugo ™ is a trademark of Interactive Television entertainment ApS. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

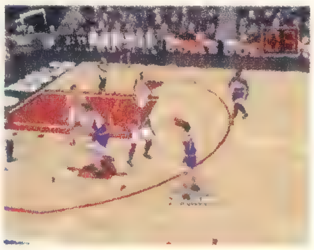
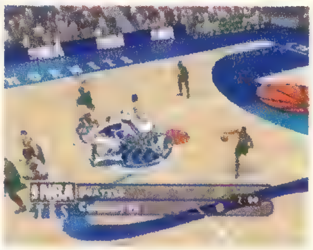
PlayStation®



NBA Live 99

I misterioso mondo in cui si muovono ed agiscono i grandi produttori di videogiochi cela senz'altro un enorme numero di segreti, a cui i poveri mortali come noi non avranno mai e poi mai accesso. Uno dei più inquietanti tra questi insondabili arcani riguarda l'ormai leggendaria capacità di Electronic Arts di sfornare ogni anno innumerevoli versioni aggiornate dei propri simulatori sportivi, trovando di volta in volta decine di argomenti con cui giustificare l'ennesima edizione di intere serie basate sempre sullo stesso sport. Anche quest'anno, quindi, dopo le versioni *99* di *Madden NFL* (finalmente entrato integralmente e in grande stile nella terza dimensione) e *FIFA* (a cui Electronic Arts ha saggiamente deciso di donare un po' di quella giocabilità tradizionalmente assente nelle passate edizioni) è giunto il turno di *NBA Live*, ovvero il simulatore di pallacanestro più venduto nel mondo. E come ogni anno gli uffici stampa di EA hanno bombardato a tappeto il pubblico pagante con le abituali e interminabili liste di modifiche apportate al gioco, ovviamente bollate come "fondamentali" e "rivoluzionarie". Quanto ci sia di vero in queste affermazioni, però, è chiaramente da vedere. Le innovazioni chiave in *NBA Live 99*, stando a quanto si trova scritto sull'elegante *press release*, sono immediatamente individuabili nella raffinata modellazione dei giocatori, negli algoritmi di illuminazione, nelle animazioni realizzate tramite la tecnica del *motion capture*, nell'intelligenza artificiale estremamente sviluppata e, soprattutto, nell'inserimento delle espressioni facciali dei giocatori.
Incredibilmente (e non sono il solo ad avere sostanziosi dubbi in merito, ve lo garantisco) quest'ultimo punto è quello su cui EA ha basato la maggior parte della campagna pubblicitaria del gioco, elevando le animazioni facciali al rango di caratteristica assolutamente irrinunciabile e basilare nell'economia complessiva della simulazione; appare evidente come la sindrome delle orecchie di Lara Croft abbia colpito ancora, tanto più che i volti dei giocatori sono chiaramente visibili solo durante i *replay* e nelle scomode inquadrature ravvicinate. In altri termini, quello che dovrebbe essere l'elemento più rivoluzionario di *NBA Live 99* è in realtà un simpatico orpello del tutto inutile. Gli altri aspetti precedentemente elencati meritano comunque un'analisi approfondita, se non altro per valutare l'effettiva appetibilità di *NBA Live 99* in rapporto ai numerosi *prequel* pubblicati nel corso degli anni e agli altri giochi di basket disponibili sul mercato. La realizzazione tecnica di quest'edizione *99*, descritta dai programmatori con l'abituale profusione di dettagli impressionanti, termini astrusi e malcelato entusiasmo, è in effetti discreta, con giocatori piuttosto grandi e ben rifiniti; le *textures* delle divise sono inoltre chiare ed estremamente fedeli a quelle reali, con tanto di numeri e nomi perfettamente leggibili (soprattutto nel corso dei replay) nella parte posteriore delle maglie. Lasciano invece un minimo di amaro in bocca le arene, con il solito foglio piatto (che stavolta però è colorato e animato) nelle vesti del chiassoso pubblico, mentre il tanto decantato algoritmo di illuminazione dinamica non impressiona più di tanto. E' poi possibile riscontrare le solite imprecisioni nel *frame rate*, lapalissianamente non impeccabile nei lanci più lunghi con tanto di palla che avanza a piccoli scatti esattamente come in *FIFA* (titolo prodotto, guarda caso, dalla stessa *softco*), così come non è eccezionale neanche l'effettivo supporto della telecronaca in diretta fornita da un Guido Bagatta chiaramente in difficoltà, come si intuisce facilmente dal tono poco ispirato e dall'impostazione caotica e frammentaria del commento. Sono infine di buon livello gli effetti sonori e la presentazione generale del gioco, realizzata nel più puro stile EA, mentre sono ottimi gli spettacoli tenuti dalle *cheerleaders* a metà gara e gli

Titolo : NBA Live 99
Casa : Electronic Arts
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Sportivo

Statistiche come se piovesse, al solito.

Quel pazzo furibondo di Rodman difficilmente passa inosservato...

1
2
3
4
5

altri filmati proposti. Dopo la geniale (nonché fondamentale, non dimentichiamolo) introduzione delle animazioni facciali, e ancor più dei miglioramenti tecnici, l'intelligenza artificiale impiegata in *NBA Live 99* costituisce il fattore a cui Electronic Arts ha dato maggior rilevanza. Gli addetti ai relativi algoritmi hanno parlato diverse volte di un sistema in grado di conferire ai giocatori guidati dalla CPU un comportamento quasi umano, il cui esempio più lampante (che poi è l'unico portato dai *coders*, regolarmente ripetuto in ogni occasione) è la frequente scelta di eseguire un tiro da tre punti nel caso in cui l'ideale destinatario di un passaggio sia marcato dagli avversari. Nonostante uno sforzo di questo tipo, volto ad un maggior coinvolgimento dei giocatori, sia senza dubbio apprezzabile, i risultati ottenuti da Electronic Arts in *NBA Live 99* non sono sempre perfetti; le difese, ad esempio, sono troppo aperte e "perforabili", con frequenti casi in cui gli uomini arretrati interpretano alla perfezione il difficile ruolo del palo del telegrafo vestito da giocatore di pallacanestro. Questo problema deriva anche dai movimenti di aggiramento sin troppo efficaci, con cui è possibile tagliare gli schieramenti difensivi nello stesso modo in cui un coltello caldo affonderebbe nel burro. Contrasta poi con le affermazioni dei programmatori l'intelligenza artificiale spesso lenta e imprecisa, con marcature triple del tutto ingiustificate (quasi sempre dovute all'eccessiva calma con cui la CPU rileva la presenza del giocatore umano in copertura su un avversario, su cui i compagni vanno quindi a esercitare una pressione ritenuta necessaria, ma in realtà già in atto) e incredibili ammucchiate al centro della zona di tiro. Questo difetto, a ben vedere, è una specie di caratteristica fissa della serie *NBA Live*, che testimonia quindi lo scarso (o quantomeno insufficiente) impegno profuso da Electronic Arts nel miglioramento delle sezioni di codice effettivamente importanti ai fini del *gameplay*.

SHRAPNEL

(Foto 1-5) **Cheerleaders! La bionda dei Clippers è mia! :)**

Commento **Il principale punto di forza di *NBA Live 99*, come per tutte le simulazioni sportive targate Electronic Arts, risiede ovviamente nella grande completezza riscontrabile in ogni aspetto del gioco, dall'aggiornato e fornitissimo *database* degli atleti disponibili al ricco quadro opzioni. La classica cura maniacale con cui EA rifinisce i propri prodotti potrebbe però non bastare più agli appassionati di vecchia data, soprattutto per via dello scarso impatto delle innovazioni apportate rispetto alla precedente edizione. Per la prossima versione sarebbe quindi gradito un radicale rinnovamento, ma in attesa del lieto evento l'edizione *99* costituirà comunque un discreto passatempo, soprattutto per chi ha appena scoperto questa serie.**

Pro...

- *Grande completezza*
- *Tecnica generalmente buona*

Contro...

- *Evidenti mancanze nel gameplay*
- *Innovazioni poco rilevanti*

La Pagella...

Grafica : **84**
Sonoro : **84**
Giocabilità : **81**
Longevità : **85**
Originalità : **70**

81

MONDO PERDUTO®
IL NUOVO CENTRO PLAY STATION A MONTEVERDE

Novità settimanali giapponesi, americane e italiane. Postazione PLAY STATION e DREAM CAST in sede per prove e dimostrazioni. "Mercatino dell'usato" per permute vantaggiose. Pista fissa in sede per tornei e gare di Mini 4WD Tamiya. Finanziamenti personalizzati. Carte di Credito tutte. Bancomat. Spedizioni in tutta Italia.

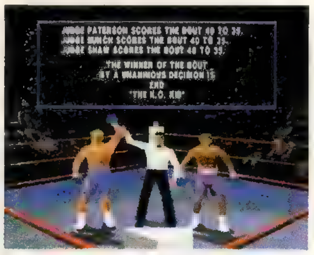
PlayStation · Dreamcast · GAME BOY · NINTENDO 64 · TAMIYA

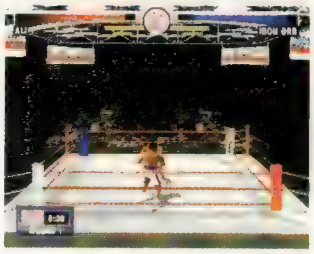
MONDO PERDUTO®
VIDEOGIOCHI MODELLISMO FUMETTI

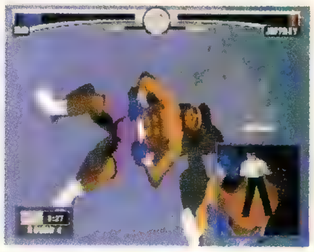
Una gradita sorpresa per tutti i lettori di Super Console PlayStation

ROMA - Via A. Busiri Vici, 30/32 (strada che unisce V.le di Villa Pamphili a V.le dei Quattro Venti)
a 5 minuti da TRASTEVERE Tel. e Fax 065882117 E-MAIL mondoperduto@flashnet.it

KnockOut Kings 99

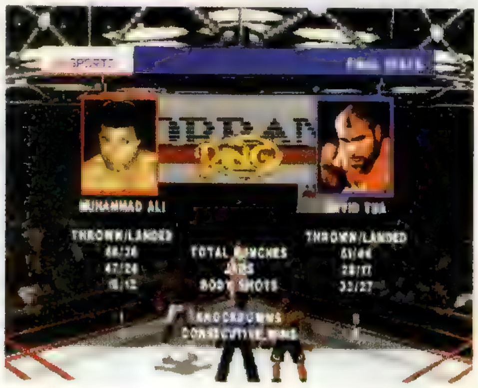


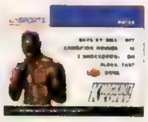




Knockout Kings 99, nuovo titolo di Electronic Arts dedicato al mondo della boxe, permette di realizzare uno dei sogni che sicuramente affollano le menti di tutti gli appassionati di questo sport, anche se solo in maniera virtuale. Una delle caratteristiche peculiari di *Knockout Kings 99* infatti è la presenza di alcuni tra i più grandi pugili di tutti i tempi, che si possono quindi affrontare in incontri tra vere e proprie leggende. Muhammad Alì, Rocky Marciano, Evander Holyfield, Ken Norton (padre, tra l'altro di un fortissimo giocatore di football americano), Archie Moore, Oscar De La Hoya, Sugar Ray Leonard, Roberto Duran, Jake LaMotta, Ray Mancini e Aaron Pryor sono solo alcuni dei campioni disponibili, che possono essere "utilizzati" nelle varie modalità di gioco disponibili.
Il titolo di Electronic Arts può contare su diverse opzioni in grado di interessare sia gli appassionati di questo sport che i neofiti in cerca di un combattimento saltuario di tanto in tanto; infatti chi preferisce prender parte a semplici incontri, senza preoccuparsi troppo del lato più tecnico di questa disciplina, può indirizzarsi verso lo *Slugfest* oppure il combattimento singolo, mentre chi vuole ripercorrere la vita professionale di un pugile può scegliere la modalità Carriera in cui, partendo dalla posizione più bassa del *ranking* mondiale bisogna riuscire a risalire fino a sfidare il campione del mondo. Ovviamente non avrete sin dall'inizio la possibilità di sfidare i pugili più forti, ma solamente dimostrando la vostra forza potrete sperare di affrontare degli avversari di un certo livello. Bisogna comunque sottolineare che anche i primi incontri non sono delle semplici formalità visto che, se gli avversari non sono certamente irresistibili, anche il vostro pugile non è particolarmente potente e risente di un'evidente mancanza di esperienza; è quindi importante far allenare, al termine di ogni incontro, il proprio lottatore in una delle due tecniche disponibili (una per potenziare la velocità e l'altra per migliorare la potenza e la resistenza) per riuscire a incrementare le proprie caratteristiche. Caratteristiche che vengono stabilite in base alle scelte fatte dal giocatore; infatti prima di cominciare la carriera vera e propria bisogna creare dal nulla il proprio pugile, stabilendo sia le caratteristiche che avranno un ruolo importante nel corso dell'incontro (altezza e peso che influenzano sia la mobilità che l'allungo, guardia destra o sinistra, tipo di tecnica che si vuole utilizzare) sia quelle più puramente estetiche quali la pettinatura, l'espressione facciale, il colore della pelle, dei guantoni, dei pantaloncini e delle scarpe. Altra scelta importante è la decisione della categoria in cui si vuole combattere tra le tre disponibili (pesi leggeri, medi e massimi), scelta che ovviamente influenza sia le dimensioni che la potenza dei pugili. Non ci sono invece divisioni di alcun tipo se si seleziona l'opzione *Slugfest*: tramite questa modalità di gioco è possibile prendere parte a una vera e propria "rissa" senza esclusione di colpi in cui non esistono regole e divisioni di categoria. Questo significa che si possono incontrare pugili di ogni dimensione, peso e potenza selezionandoli tra i più famosi personaggi della storia del pugilato, alcuni dei quali citati già all'inizio di questa recensione. Per ultimo abbiamo la modalità Esibizione, adatta soprattutto per i principianti che devono imparare al meglio come controllare i pugili e che consente di partecipare a un incontro

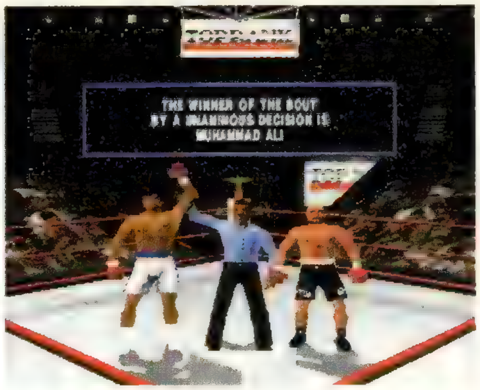
AL TERMINE DI OGNI ROUND SI POSSONO VISIONARE ALCUNE STATISTICHE CHE RIGUARDANO I PUGNI SCAGLIATI E QUELLI ANDATI A SEGNO.

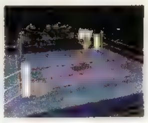




Titolo : KnockOut Kings 99
Casa : Electronic Arts
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

amichevole (si fa per dire). Qualunque sia il tipo di competizione a cui partecipare, sono presenti alcune opzioni a livello regolamentare, quali il conteggio al termine del round o la regola dei tre KO per round, che possono essere attivate o disattivate a seconda delle vostre preferenze.





KO Tecnico

La boxe, questo è un fatto risaputo, è uno sport abbastanza tecnico, in cui non è sufficiente solo picchiare più forte per riuscire a vincere: per avere speranze di successo bisogna infatti combattere con intelligenza, studiando le mosse dell'avversario e colpendolo con pugni ben piazzati. Se poi si è anche potenti è certamente meglio, ma la potenza senza la tecnica difficilmente riesce a portare alla vittoria. In *Knockout Kings 99* questa regola è stata rispettata e i programmatori hanno creato una vera simulazione di boxe che, sotto molti punti di vista riesce a riprodurre in maniera fedele quanto accade nella realtà; proprio per questo motivo gli appassionati dei *beat'em up* più classici potrebbero trovare il titolo di Electronic Arts poco interessante, mentre gli amanti del pugilato non potranno che apprezzare lo sforzo della *software house* americana. Durante un incontro è importante avere sempre sotto controllo la barra energetica, con la forza rimasta al pugile, e anche un'altra piccola barra che indica la capacità e la potenza offensiva: ogni volta che viene scagliato un pugno questa barra diminuirà più o meno nettamente (a seconda del colpo che avete utilizzato) e, minore sarà la sua lunghezza, minore sarà la forza con cui verranno scagliati i pugni. Proprio per questo motivo, anche se è possibile eseguire interessanti combinazioni di colpi, non si possono passare troppi secondi (o, per meglio dire, è possibile, ma non si infliggono danni all'avversario) senza prendersi un attimo di pausa, allontanarsi leggermente e recuperare un po' di energia. Si tratta di una caratteristica decisamente interessante che incrementa il già elevato livello di realismo di *KK99* e costringe il giocatore a comportarsi come un vero pugile, muovendosi in tutto il ring senza passare ogni *round* premendo in continuazione il tasto dei pugni. Ovviamente ogni personaggio, oltre a evidenti differenze dal punto di vista fisico, ha delle peculiarità tecniche e dei colpi più o meno forti: è quindi importante scoprire quale sia il pugno più pericoloso del proprio pugile e cercare di utilizzarlo al meglio per cercare di stendere l'avversario. Nei momenti di difficoltà è inoltre possibile ricorrere a qualche piccola scorrettezza, visto che è presente anche una combinazione che consente di eseguire un colpo basso, che se individuato dall'arbitro può portare a una penalizzazione che si concretizza nella perdita di un punto al termine del round. A livello strutturale si possono fare veramente pochi appunti al nuovo titolo Electronic Arts, anche se dopo un'attenta analisi abbiamo notato che non manca qualche difetto: giocando con attenzione, senza preoccuparsi troppo se si perdono anche due o tre incontri di seguito, e continuando ad allenarsi si possono incrementare abbastanza velocemente le caratteristiche del pugile (siamo arrivati a 100 di potenza dopo una quindicina di incontri) e si arriva a un punto in cui, combattendo con intelligenza, salire nel *ranking* mondiale diventa davvero troppo semplice. Abbastanza positivo anche il giudizio per quanto riguarda la realizzazione tecnica: oltre alla presenza di diverse inquadrature, alcune veramente spettacolari (e altrettanto ingiocabili), tutti gli elementi di contorno, quali la presentazione dei pugili, affidata a Jimmy Lennon Jr., i commenti di Sean O'Grady e di Al Albert e le raccomandazioni arbitrali del leggendario Mills Lane, rendono *Knockout Kings 99* un titolo decisamente "televisivo". Di buona fattura tutto sommato anche le animazioni e i vari movimenti (si può addirittura provocare l'avversario, invitandolo ad avvicinarsi e attaccare), così come sono ben curati anche i singoli pugili che ricordano per caratteristiche fisiche ed espressioni facciali le controparti reali. Il giudizio su *KnockOut Kings 99* è quindi globalmente positivo e l'acquisto consigliabile soprattutto a chi apprezza questo sport.

END

Tra i pugili presenti sono disponibili delle vere e proprie leggende di questo sport.

E' importante capire in che momenti colpire e in quali invece legare oppure allontanarsi dall'avversario.

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Commento **Gli appassionati di pugilato in cerca di un titolo che riesca a riprodurre fedelmente il proprio sport preferito possono considerare conclusa la propria ricerca: in *Knockout Kings 99* sono state fedelmente riprodotte tutte le caratteristiche della boxe, partendo dalla presentazione per arrivare all'incontro stesso. Proprio per questo motivo chi preferisce i picchiaduro classici difficilmente troverà interessante il titolo di Electronic Arts (in cui, oltre a picchiare bisogna studiare delle tattiche da utilizzare), che dev'essere considerato una vera e propria simulazione. Si tratta tutto sommato di un buon titolo, non adatto a tutti, ma che non mancherà di divertire gli amanti della boxe .**

Pro...

- *Ottimo livello di realismo*
- *Numerosi pugili a disposizione*

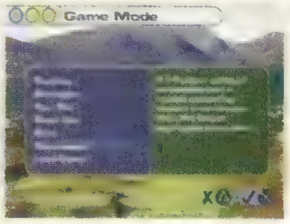
Contro...

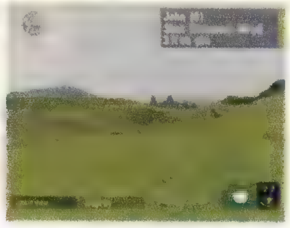
- *Difficoltà non calibrata perfettamente*
- *Alla lunga monotono*

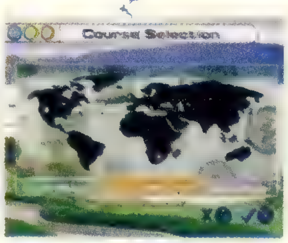
La Pagella...

Grafica	**82**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**80**
Longevità	**72**
Originalità	**80**

80





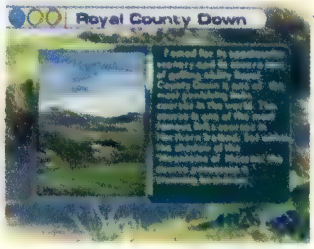


Pro 18: World Tour Golf

Gli obiettivi principali per la riuscita di una simulazione sportiva incentrata sul nobile gioco del golf sono complessi e molteplici, principalmente in virtù della stessa natura dell'attività agonistica in questione. Nel golf entrano infatti in gioco un gran numero di fattori di importanza fondamentale, alcuni dei quali impossibili da riprodurre in un videogioco; l'attenzione dei programmatori deve quindi concentrarsi sugli aspetti potenzialmente trasportabili all'interno del prodotto digitale, tra cui primeggiano (esattamente come nello sport reale) il fascino delle ambientazioni, l'elevata precisione nei movimenti richiesta al giocatore e la disponibilità di un buon numero di percorsi e modalità di gioco. Sembra poi che l'avvento delle macchine a 32-bit abbia conferito grande rilevanza alle sezioni di contorno di stampo televisivo, di cui gli appassionati delle simulazioni golfistiche avevano tranquillamente fatto a meno per molti anni. Ma del resto, si sa, non tutte le innovazioni riescono regolarmente a centrare il bersaglio.
Quest'ultima frase racchiude purtroppo l'intera essenza di *Pro 18: World Tour Golf* di Psygnosis, sviluppato tra l'altro dai responsabili delle passate edizioni di ***PGA European Tour*** di Electronic Arts; la notevole esperienza accumulata sul campo non è però bastata agli sfortunati *designers* di Intelligent Games, che nel tentativo di differenziare il proprio gioco dalla massa di titoli analoghi hanno finito per combinare un pasticcio bello e buono. Quello che abbiamo tra le mani è infatti un prodotto lontanissimo da quelli che sono i proclami fatti nelle *press release*, tanto nella realizzazione tecnica quanto nel *gameplay* vero e proprio, con evidenti lacune sotto entrambi gli aspetti. La grafica, ad esempio, non fa certo pensare alle "tecniche fotorealistiche allo stato dell'arte" sbandierate ai quattro venti da Psygnosis, mentre i giocatori sono stati effettivamente filmati e in seguito digitalizzati per essere poi sovraimposti sui campi di gioco. Peccato che questi ultimi utilizzino *textures* elementari e poco definite, il cui contrasto con i personaggi digitalizzati viene reso ancor più stridente dall'assenza di una qualsivoglia forma di fusione tra i due elementi (non ci sono infatti ombre, né tantomeno algoritmi di *antialiasing* o *blending* di alcun tipo). Anche i pochi dettagli riprodotti non vanno certo ad abbattere nessun limite storico delle simulazioni di golf, mentre lascia interdetti l'enfasi posta dai *designers* su un aspetto futile come il movimento delle bandierine (un po' com'è accaduto con le ormai famose orecchie poligonali di Lara Croft nel recente ***Tomb Raider III***). L'audio, infine, viene descritto come vario ed evocativo, mentre in realtà offre soltanto una telecronaca estremamente limitata e ripetitiva (caratteristiche individuabili tra l'altro in tutti gli intermezzi "televisivi" del gioco) e un set di cinguettii ed effetti sonori già sentiti in decine di altri titoli del genere. Non abbiamo poi notizie migliori, purtroppo, sul fronte della struttura di gioco, con un sistema di controllo piuttosto impreciso per via dello strano meccanismo utilizzato dai programmatori nella sezione relativa all'effetto; anche questo dettaglio è da aggiungere alla lista delle innovazioni che Intelligent Games avrebbe voluto apportare, e che invece hanno sortito un effetto non esattamente positivo. Tanto più che a destare diversi sospetti, talvolta, è addirittura il modello fisico impiegato per calcolare e riprodurre su schermo i movimenti della pallina, che in alcuni casi possono apparire piuttosto strani e poco credibili, mentre mancano quasi del tutto le spettacolari inquadrature che, seguendo la traiettoria del colpo da diverse angolazioni ed in modo dinamico, hanno fatto almeno in parte la fortuna delle più recenti simulazioni golfistiche per PC. La domanda finale a questo punto è la seguente: possibile che questa sia la stessa Psygnosis che non più di un mesetto fa ci ha regalato (si fa per dire) il magnifico ***wipEout 64***?

SHRAPNEL

(SOTTO) ESEMPIO DI PAESAGGIO TECNICAMENTE SCONCERTANTE.



Commento **Le simulazioni di golf, bene o male, sono sempre molto simili tra loro, e credo che nessuno biasimerà Psygnosis più di tanto per aver almeno tentato di battere (improbabili) strade alternative. Dove però *World Tour Golf* mette in mostra tutti i suoi limiti è nella realizzazione tecnica, con percorsi decisamente poco attraenti che vanno ad eliminare alla base una delle caratteristiche principali del golf, ovvero l'esplorazione visiva degli splendidi scenari in cui le partite hanno solitamente luogo. Quello che rimane è quindi poco fruibile e altrettanto poco divertente (nonché poco longevo, con soli tre percorsi), con buona pace di chi da *Pro 18: World Tour Golf* si aspettava (chissà poi per quale oscuro motivo) un nuovo *Leaderboard*.**

Titolo : Pro 18: W.T. Golf
Casa : Psygnosis
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Sportivo

Pro...
- *Numerose modalità di gioco*
- *Un briciolo di originalità*

Contro...
- *Realizzazione insoddisfacente*
- *Gameplay poco convincente*

La Pagella...

Grafica : **59**
Sonoro : **52**
Giocabilità : **62**
Longevità : **62**
Originalità : **64**

58

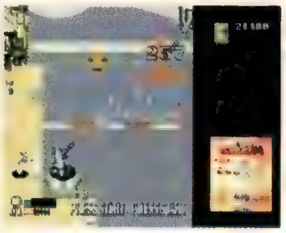
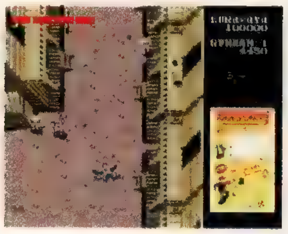
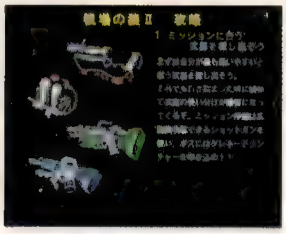
PERICOLO: MATERIALE RADIOATTIVO

SCAPPA... SEI MORTO

PC CD ROM

PlayStation

PSYGNOSIS

Capcom Generation Volume 4

La "moda" del *retrogaming* è ormai largamente affermata: sembra che non esista casa senza un passato videoludico da rispolverare e che non sia scesa in cantina a rimediare qualche vecchia gloria da riproporre. E c'è da dire che molti giocatori odierni si sono fatti le ossa sperperando tonnellate di spiccioli e le ore migliori della loro prima gioventù proprio di fronte agli schermi di qualche *coin-op*, in sale giochi più o meno sordide. E questi *coin-op* degli anni ottanta sono proprio l'oggetto della maggior parte delle operazioni di rispolvero. Non ci lanceremo in un panegirico inerente al fatto che ormai, per trovare un buon gioco, è necessario comprare raccolte di prodotti di dieci anni fa, che per assurdo, all'atto pratico della partita, risultano effettivamente più divertenti, anche perché cominceremmo a diventare ripetitivi e noiosi. Veniamo quindi al caso specifico di questo *Capcom Generation Volume 4*...

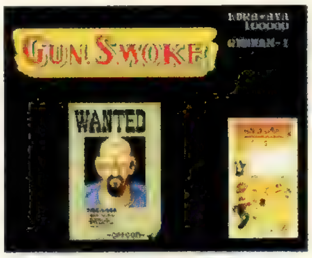
Il precedente tentativo (recensito sul numero scorso di SPC) non aveva entusiasmato, in quanto la qualità dei giochi inclusi, i primissimi della casa giapponese, lasciava un po' a desiderare. Questa volta, lo diciamo subito, almeno uno dei tre *coin-op* vale da solo l'acquisto della raccolta. Nella fattispecie, il quarto volume ci mette a disposizione *Commando, Commando 2* e *Gun Smoke*. Il primo titolo, un successo di proporzioni bibliche ai tempi, ci mette nei panni di un soldato alle prese con la giungla del Vietnam: armati di un misero mitra, di un paio di bombe a mano e di tanto coraggio e buona volontà dovremo aprirci la strada attraverso muraglie di uomini e mezzi nemici per portare a termine la nostra missione. La visuale è a volo di uccello e lo *scroll* è verticale: premendo □ si farà fuoco con il mitra, mentre il ○ serve per lanciare le bombe a mano. Tutto qui: niente armi potenziabili, *smart bomb*, mezzi cingolati, cannoni al plasma e via dicendo. Un soldatino che corre e spara cubetti a destra e a manca. Squallido, direte voi: invece il gioco è coinvolgente e divertente, e giocandoci vi scoprirete a infilare una partita dopo l'altra, inchiodati alla sedia con il *pad* tra le mani. I soldati nemici possono nascondersi in buche, al riparo dai nostri colpi, oppure proteggersi dietro sacchi di sabbia, mentre talvolta ci bersagliano da un ponte. Alla fine di ogni livello si verrà attaccati da torme di nemici che escono a sciami dalla fortezza di turno. Se si riesce a resistere, il gioco è fatto. Ogni tanto saltano fuori dei soldati vestiti di verde, che se uccisi regalano duemila punti. Inutile dire che il tutto è estremamente lineare e ripetitivo e la grafica di uno squallore aberrante: ma, ripetiamo, il gioco è davvero divertente. Se poi ci avete giocato in passato, magari al bar, vi divertirete ancora di più...

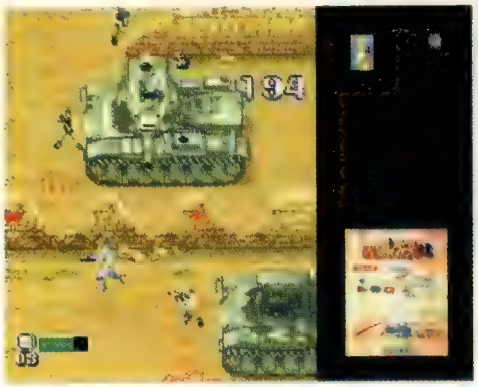
[illegible]

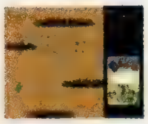
Passiamo al secondo titolo della raccolta, *Gun Smoke*, di fatto un clone di *Commando* ambientato nel selvaggio West. Le principali differenze rispetto al cugino risiedono nello *scroll* continuo (è impossibile fermarsi) e nella modalità di gestione dello sparo: △ e ○ servono per sparare a sinistra e a destra con ambo le pistole, ✕ per sparare dritto in

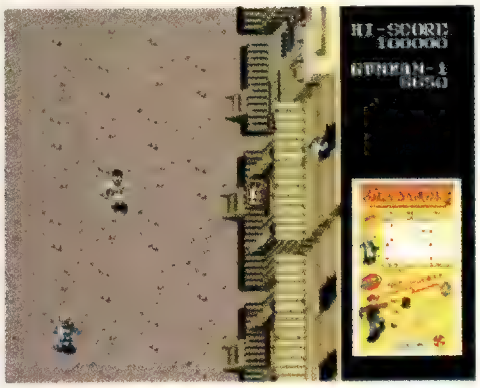
Morte e distruzione nel seguito di Commando.

Titolo : **Capcom G. Volume 4**
Casa : **Capcom**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Retrogaming**









avanti e ● per sparare un colpo per parte, utile per ammazzare i *gringo* che si affacciano dalle finestre dei villaggi. Alla fine del livello bisogna eliminare il fuorilegge di turno, impresa peraltro piuttosto difficoltosa. Dei tre giochi, *Gun Smoke* è di certo il più debole dal punto di vista di grafica, controlli e giocabilità. L'evidente somiglianza con *Commando*, di per sé poco entusiasmante, è peggiorata proprio dalle variazioni introdotte, un po' limitanti e frustranti. Il gioco che invece vale, come detto, l'acquisto della raccolta è *Commando 2*. Totalmente rinnovato nella veste grafica, il gioco riprende pari pari l'idea di fondo del predecessore, catapultandoci in una solitaria avventura militare in cui per ogni colpo incassato si ammazzano trecento nemici. Le innovazioni però non si limitano all'estetica: la visuale è sempre dall'alto, ma si sviluppa in un finto 3D isometrico. Lo *scroll* è multidirezionale, e non più semplicemente verticale. Il nostro eroe è ora munito di una *smart bomb* molto efficace, in sostituzione della precedente, inutile bomba a mano. La *smart bomb* è in grado di far fuori tutti i nemici sullo schermo o di danneggiare gravemente i boss. Altra novità consiste nella possibilità di interagire con lo sfondo: si possono distruggere capanne, torrette, settori di foresta e dighe. Inoltre, grazie proprio a quest'ultimo aspetto, i livelli possono essere percorsi in modo differente in relazione alla scelta del giocatore di intraprendere la via lunga e difficile o quella che passa per le scorciatoie. Le armi sono diverse e molto efficaci: lanciafiamme, lanciagranate, mitra, sparo a ventaglio... Ce n'è per tutti i gusti. Anche il protagonista ha subito un *upgrade*: ora può incassare diversi colpi e rimanere vivo e vegeto, mentre nel primo episodio bastava un proiettile vagante e si raggiungeva il Valhalla. In alcuni punti dei livelli è possibile impadronirsi di vari mezzi di trasporto: jeep, torrette mitragliatrici, motonavi corazzate, carri armati spaventosi e quant'altro. Al centro e alla fine dei livelli sono presenti dei boss, in linea con il tema dello schema stesso: sono davvero grossi e ben fatti, e anche in questo caso la grafica si dimostra di ottima fattura.

Ribaltamento!

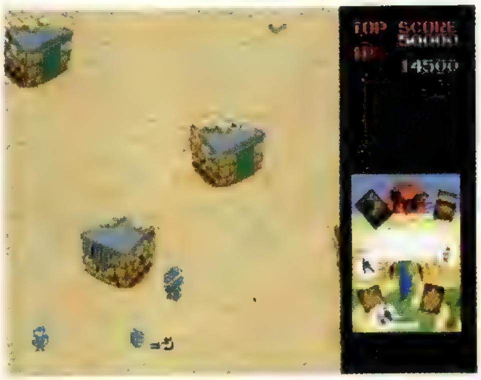
Per tutti i giochi è disponibile una cospicua serie di opzioni. Tra le più interessanti, citiamo i *continue* escludibili (in *Commando 2* sono infiniti e la cosa può risultare lesiva della longevità del gioco) e due livelli di difficoltà differenti. Spesso i cabinati dei *coin-op* montano lo schermo televisivo per il lungo, ovvero con il lato corto verso il giocatore: è questo il caso dei tre giochi in questione e ciò ha comportato un adattamento della grafica alla naturale posizione dei televisori di casa. Volendo è però possibile ribaltare il televisore e, con l'apposita opzione, far sì che il gioco venga renderizzato "per il lungo" (non ci sentiamo però di consigliare tale pratica, in quanto alcuni modelli di televisore possono subire dei danni se ribaltati). Sul CD è disponibile anche un ricco menù di informazioni sui tre giochi: sono presenti immagini delle scritte sui cabinati, una galleria dei boss più significativi di *Commando 2*, la colonna sonora originale dei giochi e alcune curiosità e suggerimenti sulle tattiche di gioco. Se poi riuscite a totalizzare 70.000 punti, avrete accesso anche al menu relativo ai trucchi e ai segreti. L'unico, piccolissimo problema, consiste nel totalitario utilizzo del giapponese puro ad oltranza: in altre parole, non si capisce un'acca di tutte queste preziose informazioni. Ad ogni buon conto, i giochi sono in inglese. In definitiva, questo *Volume 4* della serie *Capcom Generation* non ha deluso: *Commando 2* è assolutamente un gran gioco. Rimane il fatto che il *retrogaming* deve affascinare di per sé, in quanto gli anni passano e il treddì, per chi ne ha fatto esperienza, non è facile da dimenticare. Ma ripetiamo che i giochi sono validi. Se siete in vena nostalgica non esitate: comprate!

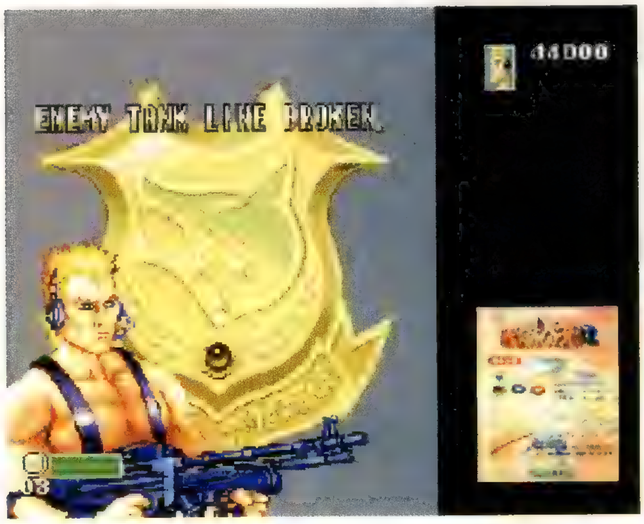
SHUB

Gun Smoke è sicuramente il titolo più debole di questa più che discreta raccolta Capcom.

Gli anni passano proprio per tutti: se non ci credete, rispolverate il mitico Commando...

Si ringrazia **Halloween Games** *per il CD*





Commento **Una buona *compilation*: *Commando* e soprattutto *Commando 2* valgono l'acquisto, mentre *Gun Smoke* lascia piuttosto indifferenti, a causa della scarsa giocabilità. La grafica di *Commando 2* è ottima e avrebbe qualcosa da insegnare ai disegnatori d'oggidì, e lo stesso si può dire del grado di coinvolgimento che suscita e della varietà. *Commando* è invece molto più spartano e semplice, ma bisogna ammettere che ha un certo fascino. In definitiva, consigliato.**

Pro...

- *Commando 2 vale l'acquisto...*
- *...ma anche Commando si salva*

Contro...

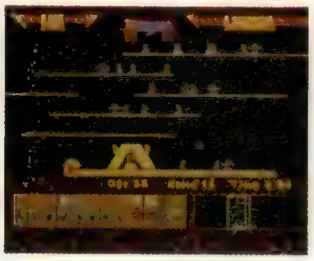
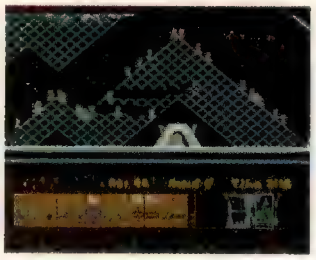
- *Gun Smoke è bruttino*
- *Commando 2 a parte, un po' primitivi*

La Pagella...

Grafica : **70**
Sonoro : **40**
Giocabilità : **85**
Longevità : **70**
Originalità : **10**

80

Lemmings Compilation

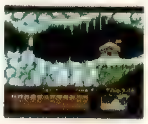
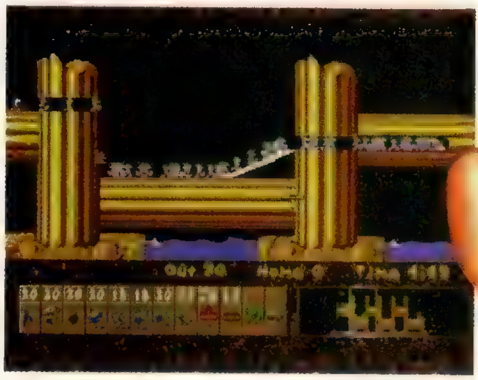



Se, come la maggior parte dei lettori di SPC, avete almeno vent'anni, vi ricorderete certamente del periodo in cui a spopolare sul mercato videoludico erano Amiga e Atari ST (con un'ovvia prevalenza della macchina Commodore, per la verità), i PC erano macchine utilizzate prettamente per giochi strategici o avventure e le uniche console disponibili erano Sega Master System e Nintendo NES. Proprio il quel periodo Psygnosis, popolarissima *software house* inglese, lanciò un titolo in cui il compito del videogiocatore era quello di salvare un gruppo di lemmings...

Questi strani roditori sono infatti portati, senza alcun motivo plausibile, al suicidio di massa, e per raggiungere il proprio scopo non sono disposti a fermarsi dinanzi ad alcun tipo di ostacolo. Nel titolo Psygnosis, quindi, i lemmings, camminatori instancabili, continuano la propria avanzata anche se si stanno dirigendo verso una cascata o un fiume (e per una razza che non è in grado di nuotare, non si tratta certo di una mossa molto astuta), verso un dirupo, un incendio o qualsiasi altro tipo di pericolo; il giocatore deve perciò aiutare questi roditori facendo eseguire ad alcuni di loro determinate azioni. Per riuscire a passare da un livello all'altro è necessaria una pianificazione della strategia da utilizzare: le azioni a disposizione sono infatti abbastanza numerose (costruire ponti, scavare, fare da stop vivente e molto altro ancora) e un solo, piccolo errore può causare la morte di decine e decine di lemmings e di conseguenza la fine della partita. Per terminare una fase infatti non è sufficiente salvare un solo esemplare, ma un numero predefinito di bestiole che viene mostrato nella schermata introduttiva: questo significa che, in alcuni casi, trovare la soluzione non rappresenta un grosso problema, ma la difficoltà principale risiede nel riuscire a non "perdere per strada" dei lemmings oppure a sacrificarne solamente una piccola quantità. Eh già, perché, per salvaguardare la specie, alcuni piccoli roditori si dovranno immolare facendo da muro umano oppure esplodendo per aprire un varco. Un ulteriore ostacolo è rappresentato dalla presenza di un tempo limite che, se nei primi *stage* è facilmente superabile, nei livelli più avanzati costringe a vere e proprie evoluzioni. Nella versione PlayStation tutte le caratteristiche del titolo originale sono rimaste immutate, così come non sono stati apportati cambiamenti nemmeno alla realizzazione tecnica; questo potrebbe causare inizialmente non poche delusioni, ma è evidente che la componente fondamentale del successo di *Lemmings* è l'originale struttura di gioco e non la qualità di grafica e sonoro. In *Lemmings Compilation*, come appare evidente dal nome stesso, sono stati inseriti i primi due episodi della serie per un totale di ben 209 diversi livelli che garantiscono una sfida decisamente degna di nota (ovviamente non è necessario ogni volta ripartire dal primo livello, ma si può proseguire dall'ultimo che si è raggiunto...). Peccato solo che, rispetto alle versioni provate su computer, *Lemmings* risenta di alcuni problemi che riguardano il sistema di controllo: il *mouse*, con la sua velocità di movimento e precisione nel puntamento, permetteva di cambiare in pochi istanti l'azione che si voleva utilizzare, mentre ora con il pad la situazione è decisamente peggiore e, almeno nelle prime partite, può capitare di "perdersi" a causa di un'imprecisione del controllo (per i pochi che lo possedessero, ricordiamo comunque che il gioco è comunque compatibile con il *mouse* PlayStation). Controllo a parte, *Lemmings Collection* è un titolo interessante, in grado di offrire numerosi spunti di divertimento agli appassionati di *puzzle game*.

END

(Sopra) Quel povero lemming che sta bloccando tutti i suoi amici, permettendogli di sopravvivere, verrà eliminato al termine del livello. Un triste, ma necessario, sacrificio.

Commento **Malgrado siano passati diversi anni dalla sua prima incarnazione, *Lemmings* rimane sempre un titolo ben congegnato e decisamente divertente; ogni livello è stato studiato con attenzione e la possibilità di compiere un discreto numero di azioni consente di trovare diverse soluzioni ad uno stesso problema. Peccato solo che il sistema di controllo sia, almeno nelle prime partite, leggermente scomodo (soprattutto per chi era abituato con il *mouse*) e che non siano state apportate modifiche alla realizzazione tecnica; gli appassionati del genere dovrebbero comunque prendere in seria considerazione *Lemmings Collection*, dato che i difetti appena citati sono tranquillamente sopportabili e non intaccano più di tanto la giocabilità.**

Titolo : **Lemmings Compilation**
Casa : **Psygnosis**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Puzzle Game**

Pro...
- *Divertente e ben strutturato*
- *Longevità elevata*

Contro...
- *Controllo non impeccabile*
- *Tecnicamente ultra-datato*

La Pagella...

Grafica : **66**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **84**
Longevità : **85**
Originalità : **80**

79

ASTEROIDS
QUESTA VOLTA
NON È UN FILM!
ACTIVISION
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
www.halifax.it
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano
VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO
Activision è un marchio registrato di Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc.

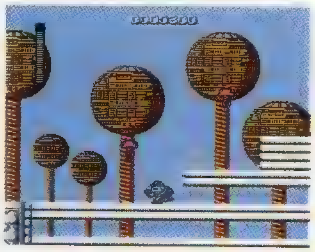
Retrogaming

La serie di Zelda è nata sulla mitica console Nintendo nel lontano 1986...

PARTE SEDICESIMA: ENTER THE WORLD OF NINTENDO! (1987)

Primavera '87. Passo davanti alla vetrina del mio negozio di giocattoli di fiducia (e chi l'ha detto che i giocattoli sono per bambini?) e in vetrina fa bella mostra di sé una scatoletta grigia, dimensioni di una scatola da scarpe. E' collegata a un televisore. Mi blocco. Apro la mascella: resta aperta, non si chiude, manca poco che raschi per terra. Sullo schermo, coloratissimo, velocissimo, e soprattutto pressoché INDISTINGUIBILE DAL GIOCO DA BAR, gira *Super Mario Bros*. Il logo sulla scatoletta grigia dice "Nintendo". Alt! Sono gli stessi del gioco da bar! E poi sono quelli dei *Game & Watch*, quei simpatici giochilli portatili con schermo a cristalli liquidi che tutti, ma proprio tutti, avevamo almeno provato tra l'80 e l'87. Prezzo... Ahia! Trecentocinquantamila confezione base, mez miliun e spingi la confezione *deluxe*. ALLL-LTTT! E quella che roba è? Ok, la pistola a infrarossi si è già vista, non è una novità. Ma quel robo lì? COSA? Non è un robo, è un ROBOT: *R.O.B, Robotic Operating Buddy*, amico robotico operativo. Mimma, è attivato a infrarossi, interattivo, gioca con te... Insomma, fine dello stato accettabile delle mie finanze; seguirono dolorissime settimane al risparmio al limite della fame, tentativi di vendere libri di scuola/sorella (no, la sorella no) e poi darsi a traffici illeciti non fa bene, dai. Qualche mese prima, Natale '86, alcuni di noi avevano letto del Nintendo sulla migliore rivista di videogiochi europea dell'epoca, Computer & Videogames. Ma in Italia neanche l'ombra, fino, appunto, alla primavera successiva. L'Europa arrivava in ritardo, visto che in USA il Nintendo Entertainment System (NES) aveva rappresentato per le console da videogiochi il mito dell'araba fenice, che risorge dalle proprie ceneri più viva e potente di prima. Accolto tiepidamente (a dir poco) al *Consumer Electronics Show* americano del 1985, scambiato per "un altro Atari VCS", promosso dal capo della Nintendo Japan in persona, Hiroshi Yamauchi, il NES conquistò in pochissimo tempo il Nord America. Giunto in Europa, vantava una biblioteca di *software* ormai solida e varia, i cui punti di forza erano una grafica abbastanza evoluta, un sonoro più che accettabile e un sistema di controllo innovativo: un *joypad* al posto dei soliti vecchi *joystick*, un comando a croce e due pulsanti, straordinariamente (per l'epoca, ehm...) maneggevoli. In realtà si trattava di un miracolo annunciato, perché il Nintendo aveva una base utenti già parecchio ampia in Giappone, dove era stato lanciato come Famicom (Family Computer System) già nel lontano 1983. Un aspetto diverso e più "giocattoloso", cartucce di forma diversa, ma la sostanza era assolutamente la stessa. Ma se non fosse stato per *Super Mario Bros*, il NES se lo sarebbero filato davvero in pochi. *Super Mario* fu il primo videogioco da console che fece FINALMENTE dire "*è assolutamente uguale al gioco da bar!*". Se è per questo, gli altri titoli disponibili al lancio europeo erano un po' una delusione, perché anche vetusti *arcade* come **Popeye** e **Donkey Kong**, paradossalmente della stessa Nintendo, non erano completi: mancavano non solo gli schermi di intermezzo, ma anche livelli interi e le tabelle dei record. Ma *Mario* era un sogno; soprattutto, stabiliva uno standard di giocabilità mai raggiunto fino ad allora. La forza della Nintendo fu in un'accortissima operazione di *marketing*: ben presto ***Super Mario*** divenne il *pack-in*, il gioco incluso nella confezione, compreso nel prezzo per tutti i nuovi acquirenti di NES. Sulle altre operazioni di *marketing* a livello internazionale della Nintendo si potrebbe spesso stendere un velo pietoso... Ma vi ricordate che all'epoca il testimonial Nintendo era Lorenzo Cherubini alias Jovanotti? E mica il Jovanotti tosterello di "Non m'annoio", nonononono, quello atroce dell'epoca precedente, di "Gimme five" e altre ciofecate assortite... Conferma che sin da allora il *target* del mercato Nintendo erano i bimbi sotto i 14 anni... L'impatto del NES fu rapido e travolgente. C'era un sacco di gente che non aveva alcun desiderio di trafficare con tastiere e *floppy*, ancor meno con registratori a cassette e i loro dannati *azimut* da allineare, per poi giocare *computer games* dal valore spesso discutibile. Una bella massa di persone voleva solo poter inserire una cartuccia, premere un bottone e cominciare a giocare. Stop. Come ai vecchi tempi del VCS e Intellivision, ma pretendendo un'adeguata evoluzione. Piccolo particolare: il prezzo delle cartucce era molto più elevato dei giochi per computer su disco o cassetta. Eppure, una parolina magica era in grado di far diventare il prezzo elevato quasi un particolare secondario. La parolina magica in questione era, appunto, "Nintendo". I giochi che erano prodotti dalla creatrice stessa del NES saranno pure stati caramellosamente infantili, ma erano giocabilissimi e divertenti. Potere dell'arte videoludica nipponica e della pazienza certosina, anche nella programmazione, della stirpe del Sol Levante. Visto che in America il NES spopolava (anche perché costava un sacco meno che in Europa, ehm...), un bel po' di "terze parti" [ditte di software diverse dalla Nintendo stessa, in questo caso] cominciarono a sfornare titoli *made in USA*... Spesso schifezze allucinanti. Un nome fra tutti: la nostra TEMUTISSIMA (perché ha tirato fuori pifferate immonde da far davvero paura) Acclaim. Altri punti di forza del NES: ***Zelda*** e la Konami. A proposito del primo, come ho commentato in **America's Most Wanted** di questo numero: ***Zelda*** non lo si gioca, lo si vive. Non fatemi tirare fuori particolari del mio didimian (oscuro) passato, ma nell'87 persino nei Seminari aspiranti sacerdoti combattevano contro Gannon per salvare la principessa Zelda. Per quanto riguarda la Konami, questa seppe riprogrammare alcuni titoli di successo per i computer dello standard MSX e riproporli in versione più "agile", e soprattutto ancora più giocabile, per la scatoletta grigia. Uno di questi era ***Vampire Killer***: se questo titolo non vi dice nulla, piccolo particolare, tradotto su NES diven-

(Sotto) Super Mario: allora non parlava mica ancora, ma eravamo noi a esclamare "Mamma mia!"...



Megaman, *probabilmente mai così divertente come su NES...*

ne *Castlevania*, eheheh... E poi c'era un certo *Metal Gear*, e mi sfiora il LEGGERO sospetto che ne abbiate sentito parlare di recente...

Computer vs Nintendo?

Il NES si diffuse in un lampo e di conseguenza le vendite di *software* per computer crollarono. Ricordate, nell'87-88 i PC compatibili erano ancora INFIMI come macchine da gioco. Allora, come si trovò a dover agire per combattere la concorrenza delle rinate console chi produceva giochi per C64, Spectrum, Amiga e ST? La risposta era piuttosto agevole: il *target* delle console era chiaramente un pubblico infantile, di pre-adolescenti [e, confusi nel mucchio, un bel po' di adolescenti e tardoni assortiti magari un po' babbioni, come il sottoscritto :)]; quindi, bisognava mirare a un pubblico più adulto, attraverso giochi più complessi e dalle tematiche più mature. Naaaaaaaah, sozzoni che non siete altro, non parlo delle donnine da svestire travestite da giochino del *Tetris*. Parlo di avventure, RPG, esplorazioni, mondi alternativi. Per sopravvivere, il mercato del *soft* per computer creò alcuni dei prodotti più originali e innovativi della storia videoludica. Ho chiesto aiuto agli utenti di due *newsgroup* italiani, it.comp.console e it.fan.studio-vit (grazie a Marco Barbero, ovvero Gawd, che ha coordinato il tutto). *Et voilà*, eccovi la **Classifica dei 10 Computer Game per Commodore 64, ZX Spectrum, Amiga e Atari ST per cui vale la pena vivere:**

COMMODORE 64

1) *International Soccer*
2) *Impossible Mission*
3) *Zack Mc Kracken*
4) *Summer Games*
5) *The Last Ninja* (serie)
6) *Pit Stop 2*
7) *Microprose Soccer*
8) *Barbarian*
9) *Alter Ego*
10) *Maniac Mansion*.

ZX SPECTRUM

1) *Atic Atac*
2) *Jet Pac*
3) *Knight Lore*
4) *Head over Heels*
5) *Ant Attack*
6) *Pijamarama*
7) *Daley Thompson's Decathlon*
8) *Skooldaze*
9) *Match Day*
10) *The Great Escape*.

AMIGA

1) *Monkey Island*
2) *Kick Off 2*
3) *Kick Off*
4) *Another World*
5) *Monkey Island 2*
6) *Sensible World of Soccer*
7) *Stunt Car Race*
8) *Speedball 2*
9) *Sensible Soccer*
10) *F1 GP*

ATARI ST

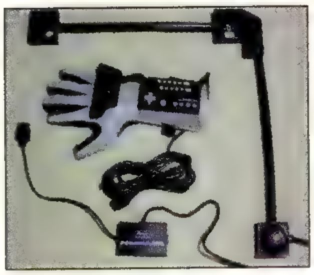
(se lo filavano davvero in pochi, si arriva a 7 giochi solamente)

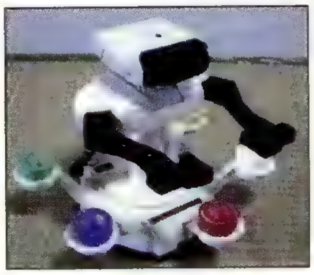
1) *Solomon's Key*
2) *Kick Off 2*
3) *Midwinter*
4) *Tetris*
5) *Arkanoid 2*
6) *Test Drive*
7) *Player Manager*.

Per la serie "non si vede proprio che siamo un popolo di pallonari", come ha commentato anche Gawd: troneggiano ben nove giochi del calcio in diverse versioni, in questa classifica. Chepppalle... :) *See ya!*

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

(Sopra) I tre diversi modelli del NES: quello USA originale, il nuovo modello compatto del '94 e il Famicom giapponese. Prima di rischiare un infarto, per il modulo Basic, tastiera e data recorder non sono mai stati lanciati sul mercato neppure in Giappone.





Il NES vantava una pletora di accessori: dal partner robotico interattivo, R.O.B, al guanto da realtà virtuale con sensori a infrarossi.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHIJAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE L.309.000

AIRGUITES TEL
AQUQRIUM PROJECT TEL
ALL S.ROBOT WAR TEL
ANOTHER MIND TEL
AZURE DREAMS L.119.000
BASS LANDING TEL
BLACK BASS W/B. MARTIN TEL
BOMBERMAN 4 TEL.
BRAVE FENCER M. USA TEL
BREATH OF FIRE 3 L.119.000
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
COOL BORDERS 3 TEL
CRISIS BEAT L.119.000
D2 COMIC LUPIN 3 L.89.000
DOUBLE CAST L.119.000
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
EVANGELION L.119.000
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
GOEMON GAMBARE TEL
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GUNDAMPERFECT1YEAL.99.000
LUNAR SILVERSTAR STORYTEL
LUPIN 3 L.99.000
KARTIA TEL- ——
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KING OF FIGHTERS KYO TEL
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.139.000
XENOGEAR USA TEL
X-MEN VS STREET FIGHT. TEL
MACROSS L.99.000
NASCAR 99 TEL
MEGAMEN LEGEND L.99.000
METAL GEAR SOLID USA TEL
METAL SLUG TEL
PARASSITE EVE USA L.129.900
POCKET FIGHTER TEL
RANMA 1/2 L.149.000
RIVAL SCHOOLS TEL
ROBOT WAR SHOOT. L.139.000
ROBOT WAR 5 L.99.000
R-TYPE DELTA TEL
SAGA FRONTIER L.109.000
SAILOR MOON L.129.900
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
STRYKER 1945 II TEL
SUPERMAN TEL
TENCHU L.109.000
TEKKEN 3 L.69.000
THUNDER FORCE V L.129.000
TOBAL 2 L.139.000
VANPIRE SAVIOR EX TEL.
WILD 9 USA TEL

GIOCHIJAP/USA

CAPCOM GEN. 5 TEL
MOB. SUITE GUNDAM CH-ARS COUNTERATTACKTEL
MOBILES.GUNDAM1.0 L.89
2D FIGHTING TEL
EHRGAIZ TEL
DESTREGA L.129.000
FINAL FANTASY 8 TEL
GUYFARD TEL
GUNBULLET II TEL
K1 FIGHT.ILLUS. 98 TEL
MACROSS VFX 2 TEL
MOTO RACER 2 L.99.000
MOMOTARO STORY TEL
NEW CENTURY ROBOT
RALLY DEAFRICAL.129.000
RIDGE RACER 4 TEL
S.ROBOT WAR F TEL
STREET FIGHTER ZERO 3
TALES OF DESTINY USA
TALES OF FANTSIA TEL
NEO GEO PORTAT.

GIOCHI PAL

ACE COMBAT 2 L.79.000
BREATH OF FIRE 3 TEL
CASTLEVANIA L.79.900
COMMAND&CONQ.L.49.00
CHRASH BANDICOOT L.49.
CHRASH BANDIC. 2 L.89.00
CHRASH BANDIC. 3 TEL
C. MCREE RALLY L.89.000
F1 98 TEL
FIFA 99 L.89.000
HEART OF DARKNESS L.69
ISSS98 L.79.000
LEGACY OF KANE L.55.000
LOADED L.39.900
MOTO RACER 2 L.89.000
NEWMAN HAAS R. L.67.000
ODDWORLD ABES L.57.000
POINT BLANK L.75.000
PSYCHIC FORCE L.39.900
ROAD RUSH 3D L.69.000
SENS. SOCCER 2000 TEL
STREET FIGHTER COLL.
SKULL MONKEYS L.65.000
S.PUZZLEFIGHTER2T.L.57
TEKKEN 2 L.47.000
TEST DRIVE 4 L.65.000
TOMB RAIDER 3 TEL
TOMMY MAKKINEN L.69

GIOCHI PAL USATI

RAY TRACER L.39.000MDK L.39.000
CRASH BANDICOOT 2 L.39.000ACTUSOCCERL.29.000
IMPACT RACING L.29.000WIPEOUT 2097L.39.000
TOMMY M. RALLY L.45.000 DARK FORCES L.39.000
FORMULA 1 L.29.000 BOMBA 98 L.45.000
ACTUA SOCCER 2 L.45.000 TOMB RAIDER2L.39.000
ADIDAS P.SOCCER 97 L.39.000FIFA 97 L.29.000
INT. TRACK &FIELDL.29.000ADIDAS P. SOC. L.29.000
PROJECT X 2 L.29.000 MAGIC CARPET L.29.000

I GIOCHI USATI CAMBIANO TUTTI I GIORNI, TELEFONA PER LA LISTAGIORNALIERA.

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.39.000
GIOCHI PAL ANNO98L.45.000

ACCESSORI
ACTION REPLY L.49.900
CAVO RGB SCART L.19.900
JOYPAD COMP. L.22.000
JOYPAD TURBO L.29.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.15.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.38.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SCHOCK L.49.900
PISTOLA CON RINCULO L.49.900
VOLANTE+PED. L.129.000

MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.70.000

VIDEO CD CARD L.159.000
VIDEO CD DI TUTTI I CARTONI GIAPPONESI
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO Sony PlayStation (Euro) con *memory card*, ***Tekken 3, Gran Turismo, Resident Evil 2, Einhander, Gex 3D*** a L 350.000. Vendo anche: ***FFVII*** (L 50.000), ***Soul Blade*** (L 50.000), ***V-Rally*** (L 50.000) e ***F1 '97*** (L 50.000). Per informazioni telefonare ora cena allo 039/6083053 e chiedere di **Ale**.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Crash Bandicoot*** (L 35.000), ***Final Fantasy VII*** (L 60.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 45.000), ***Crash Bandicoot 2*** (L 45.000), ***Tomb Raider II*** (L 45.000), ***Oddworld*** (L 45.000), ***FIFA '97*** (L 30.000). Per informazioni telefonare allo 011/8005637 e chiedere di **Fabrizio**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Resident Evil 2*** e ***Tomb Raider 2***, tutti e due a L 65.000. Per informazioni telefonare allo 0744/282641 e chiedere di **Alessio**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Total NBA '97, ISS Pro, Fade to Black, Davis Cup Tennis*** a L 30.000 cadauno, ***MDK, Formula 1 '97, V-Rally, FIFA '98*** a L 50.000 cadauno. Tutti i titoli sono originali ed in versione PAL, con custodia e libretto di istruzioni. Per informazioni telefonare allo 02/48021899 e chiedere di **Luca**.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: ***Street Fighter Alpha 2, Tekken, Tobal n°1, MicroMachines V3, Actua Soccer, ISS Pro, Darkstalker, Alien Trilogy, Wizardry VII*** (JAP), ***Starfighter 3000***, pistola *Predator* e volante *Mad Catz* a L 500.000, oppure scambio con i seguenti giochi: ***SaGa Frontier*** (JAP/USA), ***Tobal N°2*** (JAP), ***NBA In The Zone '98*** (USA), ***Super Robot Shooting*** (JAP), ***Armored Core*** (JAP/USA), ***Super Robot Wars IV*** (JAP), ***Tenchu*** (JAP), ***Ghost in the Shell*** (JAP/USA) e ***Street Fighter Collection*** (JAP/USA). Per informazioni telefonare allo 0131/820178 e chiedere di **Alberto**.

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Indipendence Day*** (L 30.000), ***Diablo*** (L 30.000), ***Alien Trilogy*** (L 35.000), ***Loaded*** (L 35.000), ***Caesars Palace*** (L 35.000) e altri. Per informazioni telefonare allo 0368/7339909 e chiedere di **Antonio**.

VENDO per Sony PlayStation: ***Final Fantasy VII*** (L 56.000), *joypad* colorato militare (L 28.000), *memory card* 120 blocchi (L 26.000), *memory card* 15 blocchi (L 18.000). Per informazioni telefonare allo 070/844041 e chiedere di **Luca**.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Resident Evil 2, Broken Sword 2, Discworld 2, Riven*** e ***Alundra*** a L 55.000 l'uno. A chi acquista due giochi in regalo ***Fade to Black*** o ***Nightmare Creatures***. Per informazioni telefonare allo 071/7230685, ore pasti, e chiedere di **Corrado**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tomb Raider*** (L 35.000), ***Tomb Raider II*** (L 40.000), ***Actua Soccer 2*** (L 40.000) e ***Namco Tennis Smash Court*** (L 35.000). Per informazioni telefonare allo 071/7929659 e chiedere di **Christian**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: ***Cool Boarders, Tekken 2, Destruction Derby 2, Street Fighter Alpha 1*** e ***2, The King of Fighters '95, Ridge Racer Revolution, Final Doom, X2, Soulblade, Micromachines V3, V-Rally, Rage Racer*** a L 40.000 cadauno o tutto in blocco a L 440.000. Vendo inoltre volante *Mad Catz* mai usato a L 90.000. Per informazioni telefonare allo 031/606497 e chiedere di **Ivan**.

VENDO per PlayStation i seguenti titoli: ***Suikoden*** (USA L 45.000) e ***Rage Racer*** (PAL L 45.000). Vendo inoltre Game Boy Pocket (L 55.000) e la cartuccia ***Tin Tin in Tibet*** (L 30.000). Sono anche disposto ad eventuali scambi. Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di **Enzo**.

VENDO per PlayStation i seguenti titoli in versione PAL: ***Crash Bandicoot 2*** (L 50.000), ***Tomb Raider*** (L 40.000), ***Total NBA '96*** (L 40.000), ***Tekken*** (L 30.000), ***WipEout*** (L 25.000), ***FIFA '96*** (L 20.000). Per informazioni telefonare allo 0931/790152 e chiedere di **Sebastiano**.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Gran Turismo*** (L 65.000), ***Crash Bandicoot 2*** (L 50.000), ***FIFA '98*** (L 55.000), ***Dead or Alive*** (L 65.000), ***Forsaken*** (L 60.000), ***TOCA*** (L 40.000), ***Formula 1 '97*** (L 40.000). Tutto il materiale è originale ed in perfetto stato. Spedizione e pagamento in contrassegno. Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di **Luca**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi PAL: ***Tomb Raider*** (L 30.000), ***Tomb Raider 2*** (L 45.000), ***Soviet Strike*** (L 15.000), ***Oddworld Abe's Oddyssee*** (L 50.000). Per informazioni telefonare allo 02/90720738 dopo le ore 18 e chiedere di **Aldo**.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Dead or Alive*** (L 60.000), ***Cardinal Syn*** (L 40.000), ***SpiceWorld*** (L 30.000), ***Cool Boarders 2*** (L 50.000), ***Kula World*** (L 60.000), ***Point Blank*** (L 50.000) e due *joypad* analogici (L 50.000). Per informazioni telefonare allo 0734/901309 e chiedere di **Roberto**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tomb Raider 2, Croc, Overboard, Formula 1 '97*** a L 60.000 cadauno o scambio con ***Resident Evil 2*** o ***Final Fantasy VII***. Per informazioni telefonare allo 050/24639 e chiedere di **Paolo**.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Broken Sword*** (L 40.000), ***Broken Sword 2*** (L 60.000), ***NBA Live '97*** (L 50.000), ***Excalibur*** (L 55.000), ***Croc*** (L 60.000), ***Striker '96*** (L 30.000), ***Resident Evil*** (L 55.000), ***Descent*** (L 50.000), ***FIFA '98*** (L 70.000), ***Gran Turismo*** (L 80.000) o tutto a L 400.000. Per informazioni telefonare allo 099/5623034 dalle 18 alle 20 e chiedere di **Davide**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Parasite Eve*** (USA), ***Castlevania*** (PAL), ***Ace Combat 2*** (JAP), ***Breath of Fire 3*** (USA), ***Einhander*** (JAP), ***Motor Toon GP 2*** (USA), ***NBA ShootOut '98*** (USA), ***OddWorld*** (PAL), ***Puzzle Bobble 2*** (JAP) ***SaGa Frontier*** (USA). Vendo inoltre *pad* Sony a L 20.000. Per informazioni telefonare allo 045/8004544 e chiedere di **Guido**.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Resident Evil*** (L 35.000), ***Nightmare Creatures*** (L 35.000) e ***Loaded*** (L 30.000). Inoltre vendo a L 25.000 cadauno i seguenti titoli (se in blocco regalo ***Total Eclipse***): ***Destruction Derby, Mortal Kombat 3, Air Combat, Executor*** (JAP), ***Jumping Flash*** (JAP), ***Motor Toon GP*** (JAP). Tutti i titoli sono in ottime condizioni. Cerco disperatamente: *Action Replay, G Con 45* + ***Time Crisis, FIFA '98, Ace Combat 2, Total Drivin', Test Drive 4*** e ***Grand Theft Auto***. Per informazioni telefonare allo 0733/603619 e chiedere di **Michele**.

VENDO Sony Playstation PAL con joypad *Feedback II*, 1 *joypad* normale, 2 *memory card*, ***FIFA '98, Gran Turismo***. Tutto in blocco a L 400.000. Per informazioni telefonare allo 059/676430 ore pasti e chiedere di **Monica**.

VENDO ***Ridge Racer Revolution*** e ***Formula 1*** per PlayStation a L 30.000 oppure li scambio con uno dei seguenti giochi: ***Suikoden, Ultima: Ascension, Spawn: The Eternal, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Dragon Ball Z The Ultimate Battle 22, International Track'n'Field***. Spese a carico del ricevente. Per informazioni telefonare allo 015/20837 e chiedere di **Davide**.

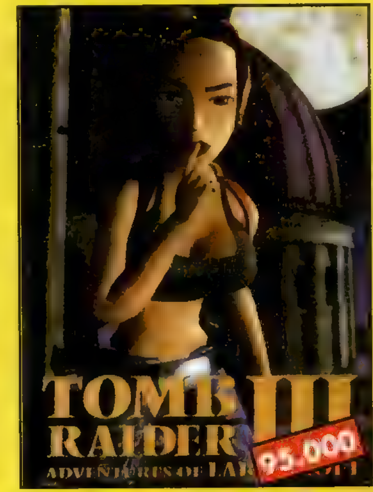
CERCO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Final Fantasy VII, Destruction Derby 2, MicroMachines V3, Die Hard Trilogy, Namco Smash Court Tennis, Cool Boarders 2, NBA Jam Extreme***. Vendo inoltre a L 20.000 ***WipEout 2097*** e ***V-Rally*** ed a L 50.000 ***Gran Turismo, Resident Evil 2*** ed ***Everybody's Golf***. Per informazioni telefonare allo 0522/964527 e chiedere di **Simone**.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL

ACTUA GOLF 3	L. 99.000
ACTUA POOL	L. 95.000
ACTUA SOCCER 3	L. 95.000
APOCALYPSE	L. 99.000
ATLANTIS	L. 95.000
BABY UNIVERSE	L. 59.000
BLASTO	L. 69.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BREATH OF FIRE 3	L. 95.000
BUST A GROVE + PORTA CD	L. 89.000
BUST A MOVE 3DX	L. 85.000
C&C RETALIATION	L. 95.000
CARDINAL SYN	L. 89.000
COLONY WARS 2	L. 95.000
COMMAND & CONQUER	L. 49.000
COOL BOARDER 3 + PORTA CD	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	L. 49.000
CRASH BANDICOOT 3	L. 89.000
CROC	L. 59.000
FATE TO BLACK	L. 49.000
FELONY 11/79	L. 49.000
FIFA SOCCER 99	L. 89.000
FORMULA 1	L. 49.000
FORMULA 1 98	L. 89.000
GEX 3D	L. 75.000
GRAN TURISMO	L. 89.000
GTA	L. 55.000
HERCULES (DISNEY)	L. 49.000
LIBERO GRANDE + PORTA CD	L. 89.000
MEDIEVIL	L. 95.000
MISTER DOMINO	L. 89.000
MORTAL KOMBAT TRIOLOGY	L. 55.000
MOTO RACER 2	L. 95.000
NBA LIVE 99	L. 95.000
ODDWORLD ABE'S EXODUS	L. 99.000
ODDWORLD ABE'S ODIS.	L. 55.000
PAX CORPUS	L. 49.000
PITFALL 3D	L. 79.000
POPULOUS	L. 95.000
RESIDENT EVIL	L. 49.000
SOVIET STRIKE	L. 49.000
SPYRO THE DRAGON	L. 89.000
TEKKEN 2	L. 49.000
TEKKEN 3	L. 95.000
TEST DRIVE 4X4	L. 99.000
TEST DRIVE 5	L. 95.000
TIME CRISIS	L. 49.000
TOCA TOURING CAR 2	L. 99.000
TOMB RAIDER 3	L. 99.000
TOPOLINO (DISNEY)	L. 49.000
VICTORY BOXING 2	L. 95.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000
WRECKIN CREW	L. 49.000



EA SPORTS FIFA 99
89.000

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY italiano	L. 99.000
ASCII GRIP	L. 55.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT	L. 29.000
CAVO ESTENSIONE JOYPAD	L. 15.000
CAVO SCART	L. 29.000
JOYPAD DUAL SHOCK	L. 55.000
JOYPAD NO ORIG. COLOR	L. 25.000
JOYPAD ORIG.	L. 35.000
MOUSE + TAPPETINO	L. 65.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
RESIDENT EVIL PAD	L. 69.000
SCORPION GUN universale	L.79.000
VOLANTE + PEDALIERA	L. 109.000
PORTA CD ORIG.	L.25.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L.65.000
MEMORY CARD ORIG.	L. 35.000
MEMORY CARD NO ORIG.	L.25.000

TITOLI PLAYSTATION USA / JAPAN

activision games usa	L. 109.000
brave fencer musashi usa	L. 129.000
bushido blade 2 usa	L. 119.000
contra adventur usa	L. 119.000
crash bandicoot 3 usa	L. 119.000
darkstalker 3 usa	tel.
dragon seeds usa	L. 119.000
exciting bass jap	L. 139.000
kagero usa	L. 119.000
macross v-fx jap	L. 109.000
mega man legend usa	L. 119.000
metal gear solid usa	L. 135.000
parasite eve usa	L. 135.000
rally cross 2 usa	L. 119.000
rally de africa jap	L. 139.000
ridge racer 4 jap	tel.
rival schools usa	L. 119.000
rouge trip usa	L. 119.000
silhouette mirage jap	L. 119.000
smash court tennis jap	L. 139.000
street figter zero 3 jap	tel.
superman usa	tel.
t'ai - fu usa	L. 119.000
twist and metal 3 usa	L. 119.000
vampire savior ex plus jap	L. 139.000
xenogear usa	L. 119.000

sony playstation + dual shock
L. 245.000

SPEDIZIONI CON CORRIERE / EXECUTIVE CONSEGNA 24/48 ORE
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE / NOVITA' SETTIMANALI
DA TUTTO IL MONDO / VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA
PER CORRISPONDENZA

DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

HALLOWEEN GAMES AUGURA UN BUON NATALE E UN FELICE ANNO NUOVO A TUTTI!!

LiberoGrande

COOLBOARDERS 3

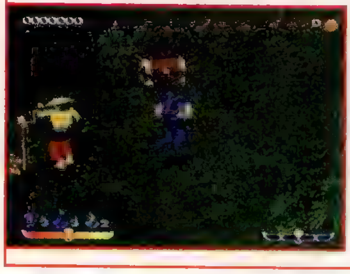
Guida a Ninja

*Con le sue movenze feline **il ninja si avvicina alla ignara preda**. Armato esclusivamente della sua **guida di SPC** il prode guerriero non teme alcun rivale e per questo motivo si dirige fiero verso il bambino solitario nel parco **per sottrargli lo zucchero filato**...*

ABILITA' SPECIALI

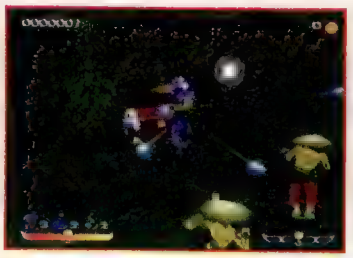
Invisibilità

Usando questa mossa, il nostro ninja potrà avvicinarsi ai suoi avversari senza che questi si accorgano della sua presenza per poi balzargli al collo e fargli così una gradita sorpresa. Questa tecnica risulta particolarmente efficace contro i boss di fine livello dato che i loro attacchi per quanto potenti risultano di fatto inutili se il nostro eroe riesce a rendersi invisibile.



Magia

Come tutti i ninja degni di questo nome, anche Kurosawa vanta una serie di abilità magiche. Queste potranno essere potenziate lungo i vari livelli recuperando una serie di magiche pergamene sparse in anfratti non segnati sulla mappa. La magia risulta particolarmente efficace soprattutto contro gruppi di nemici anche se, vista la sua potenza, il nostro consiglio è quello di risparmiarla per i boss di fine livello.



Shuriken

Il modo migliore di eliminare un avversario è probabilmente quello d colpirlo dalla distanza. Kurosawa ovviamente lo sa e per questo si è munito di un numero pressoché infinito di *shuriken*. Questi piccoli coltelli risultano particolarmente efficaci contro i nemici disarmati e possono essere potenziati utilizzando alcuni incantesimi contenuti nelle pergamene.

Bujustu

Quando tutte le armi a disposizione del nostro campione risultano inefficaci, Kurosawa può ancora ricorrere alla sua abilità e conoscenza delle arti marziali. Se in possesso di un'arma, il garzone sarà ovviamente in grado di infliggere una maggiore mole di danni, danni che risulteranno ancora massimizzati nel caso siate in possesso di una delle tante pergamene doppio velo.

LIVELLO 1.1

LA FORESTA

Aprite i tre forzieri a destra e raccogliete i soldi ed i punti. Avanzate verso il campo infuocato ed iniziate ad eliminare gli abitanti del luogo con gli *shuriken*. Una volta fatto fuori il primo gruppo di garzoni, muovetevi e preparatevi ad affrontare i rinforzi che arriveranno dalla foresta. Eliminate anche questa marmaglia, quindi impossessatevi del baule che farà la propria comparsa sullo schermo.

Prendete la chiave ed aprite il cancello. Prendete i soldi e seguite la strada. Esaminate i due forzieri a destra per impadronirvi della *Healing Cup*. Quando Kurosawa si avvicina ai tronchi subirete un attacco da un gruppo di taglialegna. Usate i calci e gli *shuriken* per tenerli a debita distanza. Una volta che li avrete atterrati tutti verrete ricompensati con un altro baule. Prendete la chiave e procedete attraverso il cancello successivo.

LOGGER

Altri garzoni e taglialegna dovranno essere atterrati in questa sezione. Una volta che li avrete sconfitti, ispezionate l'angolo con cautela. Qua e là si trovano infatti diverse trappole. Vicino alle trappole troverete una sezione con delle spade che ruotano. Saltate le lame ed esaminate il forziere per ricevere punti e soldi. Scendete il pendio e superate i vari baratri. Dovrete eseguire l'operazione in modo rapido e rimanendo sempre in movimento visto che verrete insidiati alle spalle da una serie di tronchi. Una volta che entrambi i dislivelli saranno stati superati, la caduta di tronchi cesserà come per magilla.

VERTIGINI

Un gruppo di contadine sta bloccando il ponte, girate al largo dai loro piedini e cercate di farle cadere usando i vostri pugnali. Una volta a metà del tragitto verrete attaccati da una seconda ondata di contadini. Fortunatamente i garzoni potranno attaccarvi solo uno per volta perciò limitatevi a tirare qualche calcio e proseguite. Una volta al termine del ponte farete la conoscenza di un set di lance. Non appena sentite che si avvicinano, saltate per evitarle, quindi, una volta finite, raccogliete la pozione e dirigetevi giù dalla collina alla vostra sinistra.

NIGHTMARE GAMES
CONSOLE E VIDEOGIOCHI
Via del Can Bianco, 19 • Pistoia
Tel. (0573) 28203 • Fax (0573) 509833
Lunedì mattina chiuso

&

CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

NINTENDO 64
PlayStation
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
GAMEBOY
CDROM
SEGA SATURN

DREAMCAST DISP.	TEL.
NOVITA' DREAMCAST	TEL.
PSX	
LIBERO GRANDE - PAL	£ 99.000
CRASH BANDICOOT 3- PAL	£ 99.000
TOCA TOURING CAR 2 - PAL	£ 109.000
RIDGE RACER 4 - JAP	TEL.
N64	
ZELDA 64 - PAL	£ 129.000

CONSOLE E VIDEOGIOCHI, GADGETS
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP USA
ARRIVI SETTIMALI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO
VENDITA RATEALE IN SEDE
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
ADESSO NIGHTMARE GAMES È ANCHE SOFTAIR
E CONTRATTO FRANCHISING

LIVELLO 1.1 [CONTINUA]

TRAPPOLE
Una volta scesa la collina, Kurosawa si troverà costretto ad evitare tutta una serie di lame. Aspettate fino a quando la prima lama non vi avrà superato, quindi saltate le due successive. Eliminate i guardiacaccia per poi prendervi cura di un secondo *set* di contadine. Evitate la trappola, prendete il forziere e recuperate un altro po' di soldi. Seguite il sentiero ed esaminate il baule che si trova fra gli alberi. Non appena questo si apre saltate a destra o a sinistra per evitare il tronco che vi piomberà addosso. Raccogliete la pergamena magica e proseguite dietro l'angolo fino a raggiungere il *Save point*.

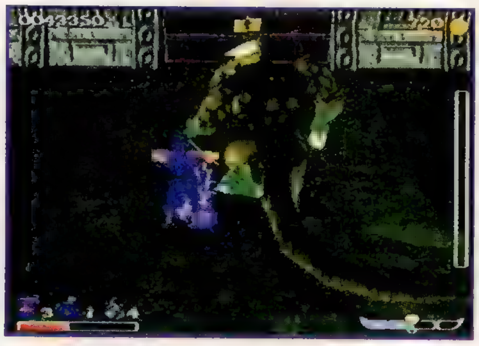
WATER RING
Tuffatevi in acqua e girate a destra. Eliminate il granchio con un paio di *shuriken* e procedete. State nella parte bassa dell'acqua e seguite il banco di sabbia per la seconda curva. Tornate quindi sulla terraferma e dirigetevi verso la roccia semovente facendo attenzione ad evitare i piranha che si trovano su entrambi i lati della "passeggiata". Attraversate la piattaforma mobile e virate a sinistra. Ignorate la prima deviazione e saltate oltre il banco di sabbia. Quando Kurosawa torna sul sentiero che conduce alla terraferma, proseguite fino a quando non raggiungerete una cascata dietro la quale troverete un altro forziere contenente una pergamena. Una volta presa, risalite il letto del fiume e riportate i vostri piedini in una zona asciutta.

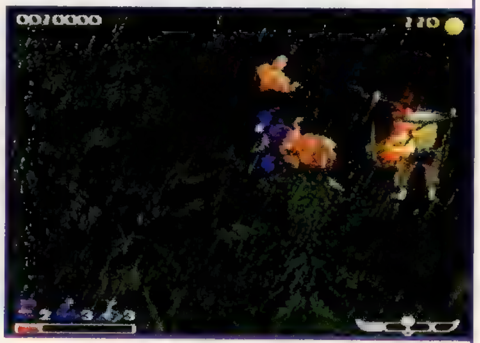
FUOCO
Abbandonato il fiume, un gruppo di ninja vi bloccherà la strada. I maledetti saranno armati di *shuriken* quindi cercate di saltargli addosso e

non dategli il tempo di attaccarvi. Una volta eliminata la prima ondata girate a destra ed entrate nel complesso. Altre lame faranno la propria comparsa. Esaminate il forziere a sinistra lasciando perdere quello sulla destra. Tornate al sentiero ed entrate nel complesso a destra. Troverete così una cassa piena di soldi. Tornate un'altra volta indietro e dirigetevi verso le scintille del fuoco blu. Queste vi indicheranno quando il fulmine si appresterà a colpire. L'operazione si farà ancora più complessa quando vi troverete a dover anche fronteggiare dei ninja che salteranno fuori dai cespugli. Esaminate il secondo forziere negli alberi per una *katana*, quindi usatela per affettare i contadini oltre il fuoco. Una volta fatta piazza pulita potrete impossessarvi di un'altra chiave.

PIANI ALTI
Ignorate il forziere a destra del sentiero (contiene del veleno) e procedete per la vostra strada. Entrate nell'area segreta a sud dei tronchi rotolanti e raccogliete la pozione dal baule. Una volta raggiunti nuovamente i tronchi aspettate che questi siano passati prima di arrampicarvi lungo la collina. Attraversate la foresta per raggiungere l'isola e colpite il *Save Point*. Camminate a destra e scendete lungo la collina. Eliminate i contadini e continuate a destra. Sconfiggete i ninja di fronte alla cascata quindi saltate sulla piattaforma mobile. Addentratevi nella foresta facendo attenzione agli alberi che vi cadranno addosso. Una volta che tutti e tre i pini sono a terra due boscaioli vi si faranno incontro. Una volta sconfitti, aprite il cancello e puntate verso il primo boss.

DRAGOID
Una volta che Dragoid avrà fatto il suo ingresso in campo utilizzate tutte le magie che vi sono rimaste per abbassare il suo livello di energia. Finiti i mortaretti potrete iniziare a bersagliare il malefico con gli *shuriken*. Occasionalmente Dragoid tenterà di investire Kurosawa con le sue fiammate blu, quindi quando vedete che il lucertolone punta la capoccia contro di voi interrompete qualsiasi tipo di azione e corretegli alle spalle.





NINJUTSU

L'arte del Ninjutsu è stata spesso considerata non come una vera abilità quanto come capacità di ingannare il proprio avversario. Moralismi a parte si tratta di un ottimo metodo per raggiungere la vittoria ma, soprattutto, per riuscire a portare a casa la pelle.

Air
Usate liberamente il tasto del salto per allontanarvi da uno o più avversari. Ricordatevi inoltre che un ninja può sferrare pungi e calci anche quando si trova in volo: la maggior parte dei suoi avversari invece no.

Earth
Quando affrontate degli avversari disarmati, utilizzate sempre gli *shuriken*. Questo vi permetterà di mantenerli sempre a distanza evitandovi così spiacevoli incontri con i loro arti.

Water
Quando affrontate un avversario in un corpo a corpo, cercate sempre di spingerlo verso dirupi o letti di un fiume.
Un attacco potente ed il poverino verrà scaraventato nel vuoto interrompendo così brutalmente il vostro rapporto.

Fire
Usate la magia per eliminare gruppi di avversari o nugoli di nemici che si apprestano a circondarvi. Le lame non sono particolarmente efficaci anche se in certe occasioni vi consentono di godere di preziosi attimi di respiro.

Void
Se il vostro ninja si trova sul punto di soccombere, utilizzate tutte le sue risorse per prolungare la sua agonia. Quando un ninja muore tutte le sue magie e oggetti andranno persi così sarete costretti ad iniziare tutto da zero.

LIVELLO 1.2

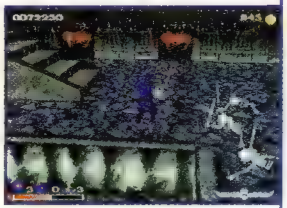
IL CIMITERO

Avanzate con cautela fino a quando le colonne non inizieranno a cadere. Quando il percorso è sgombro, esaminate il forziere sulla destra per impossessarvi di alcune monete. Salite i gradini, superate la pianta e aprite le due casse che si trovano a nord. Raccogliete le pergamene e le monete e dirigetevi verso nord. Entrate nel giardino ed eliminate i due demoni. A questo punto le tombe che si trovano nella zona nord si apriranno e una serie di scheletri comincerà a vagare per lo schermo. Usate gli *shuriken* per prendervi cura anche di questi avversari, quindi saltate sui loro teschi quando questi cominciano a strisciare verso il vostro ninja. Quando tutti i mostri presenti in zona sono stati sconfitti, salite sui gradini a destra, quindi procedete a sinistra lungo il sentiero. Uccidete altri due demoni ed evitate gli aculei che sbucheranno dal suolo. Prendete la chiave dal forziere quindi ritornate verso la pianta.

TOMBSTONE

Aprite il cancello a sinistra e procedete nel cimitero. Uccidete i due demoni e gli scheletri che vi si faranno innanzi a ondate. Una volta atterrati, esaminate la lapide alla destra vicino alla cassa. Sparate contro la pietra e vedrete esplodere il forziere. Prendete la chiave d'oro, quindi toglietevi dal buco. La torre a questo punto inizierà a lanciare delle letali sfere di energia perciò cercate di prendere più roba possibile e datevela a gambe. Tornate verso la pianta ed aprite il cancello d'oro usando la chiave. Scendete lungo il tunnel e attivate I *Save Point*.

UNDEAD



Uccidete gli *zombie* ninja che stanno a guardia della pagoda quindi superate il ponte e andate a sinistra. Fate una bella corsa evitando gli artigli che cominceranno a chiudersi. Raggiungete la sponda opposta. Uccidete gli Undead nella zona sotto il forziere: libererete così il passaggio laterale. Introducetevi lungo il passaggio per recuperare la chiave. Quando entrerete in contatto con le scatole che si trovano sul sentiero queste cominceranno a vibrare. Una volta che il tremore ha inizio allontanate rapidamente il nostro paladino in modo da evitare di essere coinvolti nell'esplosione. Scendete ed eliminate eventuali nemici. Aprite il Silver Gate a nord con la chiave che avrete appena raccolto, quindi avvicinatevi ai raggi e agli aculei. Aspettate che le spie scompaiano prima di saltare i fasci di energia per poi correre verso la tomba principale. Superate rapidamente le rovine che vi appariranno davanti e aprite il forziere sulla destra per impossessarvi di una nuova pergamena. Dirigete verso l'angolo destro per prendere una seconda chiave d'oro. Ritornate quindi alla pagoda che sta tra i due ponti e attraversate quello di destra. Le chele questa volta si muoveranno molto più rapidamente quindi fate attenzione!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85
E-MAIL: ADELG@TIN.IT
STAI PER APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO

Amici del Gioco
Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48

• prezzi esclusivi per corrispondenza
• i prezzi sono IVA inclusa
• tutti i prodotti sono coperti da garanzia
• PERMUTA E VENDITA DELL'USATO
✓offerte valide anche nel punto vendita e nei point

GIOCHI PER GAME BOY • PC

VISITA NELLA TUA CITTÀ I NOSTRI POINT
ASTI
giocoemusica
VIA XX SETTEMBRE, 83
SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.ZZA III REGGIMENTO ALPINI, 2/A

PLAYSTATION
COLIN MC RAE L.95.000
DEAD OR ALIVE L.79.000
JOYPAD L.19.000
MEMORY CARD L.22.000
NINJA L.95.000
RESIDENT EVIL 2 . . . L.109.000
E OLTRE 500 TITOLI DISPONIBILI

ECCEZIONALE con pedali
ACCESSORI
JOYPAD ANALOGICO DUAL SHOCK L. 45.000

MEDIEVIL TELEFONARE
MOTO RACER 2 L. 89.000
TOCA 2 TELEFONARE
ALIENS TELEFONARE
Alien Resurrection
Apocalypse
fifa 99
X-FILES TELEFONARE
CRASH BAND. 3 L. 85.000
TEKKEN 3 L. 92.000
COOL BOARDER 3 L. 89.000
+ memory card L. 99.000
ABE'S EXODUS TELEFONARE
FORMULA 1 98 OFFERTISSIMA
+ memory card L. 259.000
actua SOCCER 3
DUKE NUKEM TIME TO KILL
TENCHU STEALTH ASSASSINS TELEFONARE
Abe
Spyro the Dragon TELEFONARE
BOXING TELEFONARE
TOMB RAIDER III PRENOTARE

PORTACHIAVI
MAGLIETTE
CAPPELLINI E
GADGET VARI
Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

PlayStation
PLATINUM da L. 42.000
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

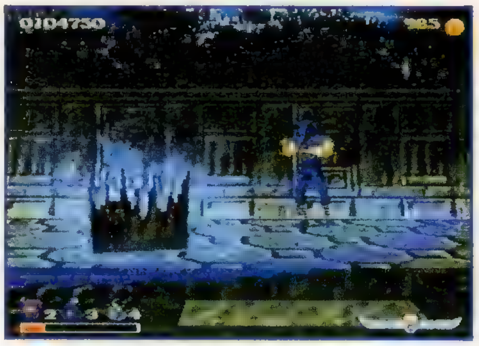
8 NOVEMBRE GRANDE TORNEO

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso
Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

LIVELLO 1.2 (CONTINUA)

LA PIAZZA
Non appena Kurosawa si trova a camminare attraverso la piazza, verrà attaccato da tutte le direzioni da una serie di ninja *zombie*. Uccidete la prima ondata di malfattori per far aprire il cancello vicino alla fontana. Esaminate il forziere che si trova in zona per impossessarvi della *Exit Key*. Uscite dalla zona usando il cancello a nord ed entrate nella sezione finale. Spazzate via gli insetti quindi salite sulla piattaforma una volta che è diventata sicura. Se Kurosawa è basso di energia dirigete a destra e rifocillatevi. La chiave si trova nel forziere a sinistra. Una volta che ne sarete in possesso, dirigete verso l'ultimo portale e preparatevi ad affrontare il boss.

GEMINI DRAGOID
Questo mostro dal nome assolutamente idiota è molto forte al primo impatto. La sua seconda testa lancia pericolose scariche di energia che sono molto difficili da evitare. La tattica migliore è quella di dare fondo a tutte le energie magiche rimaste per fiaccare le resistenze e le difese della creatura quindi di avvicinarvi e bersagliarla alle spalle facendo però attenzione a non incappare in pericolosi colpi di coda.



LIVELLO 1.3

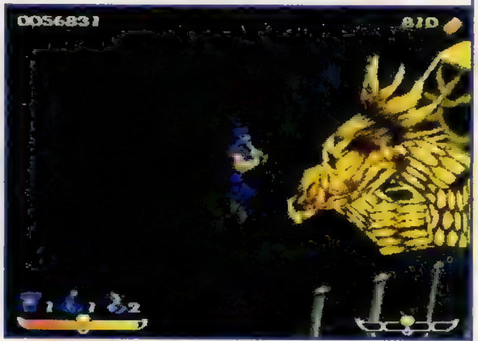
LA BASE
Evitate i due samurai che si trovano a guardia del cancello: i garzoni sono immuni alle armi da lancio, quindi usate i vostri pugni per metterli ko. Una volta sconfitti, un forziere farà il proprio ingresso in campo. Raccogliete la chiave da quello di sinistra ed entrate nel complesso. Uccidete il secondo set di guardie e procedete a destra. Attraversate le piattaforme mobili. Uccidete le guardie e recuperate la chiave. Aprite il *Silver Gate* ed entrate nella sezione successiva. Due ondate di samurai vi si faranno così incontro. Eliminatele e la grata nel pavimento si aprirà. Entrate, quindi spostatevi e premete il pulsante che si trova nella porzione sinistra delle scale. Per recuperare un po' di energia fate fuori le pulzelle quindi aprite le due casse che troverete alla fine della sezione.

CANI DA GUARDIA
Ritornate nel punto in cui Kurosawa ha superato le piattaforme mobili. Il pulsante avrà fatto cadere le lame aprendo così un nuovo passaggio. Entrate nella nuova sezione e ripulitela da eventuali nemici. Usate la chiave caduta dal cielo per far rotta verso la nuova sezione. Evitate il dinosauro e correte verso l'estremità della sezione eliminando i soliti cattivoni di turno. Una volta che li avrete sconfitti, puntate sul lucertolone. Usate gli *shuriken* per tenerlo a debita distanza quindi saltate quando questo cerca di arrostirvi. Una volta morto raccogliete la chiave e tornate indietro verso le tre piattaforme mobili e superate il baratro a sinistra.

SECONDA CHIAVE
Non appena Kurosawa si avvicina al buco, una piattaforma farà la propria comparsa. Attraversatela e attaccate le guardie. Prendete la chiave ed entrate nella sezione successiva. Uccidete eventuali avversari e scendete nella grata una volta aperta. Raccogliete il cibo e il randello dai bauli. Andate a destra e attivate il pulsante. Ritornate in cima alle scale ed entrate nella nuova area. Come prima cosa eliminate il dinosauro per ottenere un'altra chiave. Ritornate quindi verso il cancello centrale ed apritelo. Evitate i laser ed uccidete i due samurai a guardia del portale. Apritelo e dirigetevi a sinistra.

CAVALLI SELVAGGI
Saltate per evitare la carica dei cavalli e dirigete a sinistra. Uccidete le guardie alla fine della strada e poi prendetevi cura di quelle che usciranno dalla casa. In questa seconda ondata di pischelli troverete anche delle sacerdotesse. Le loro magie sono in grado di infliggervi danni piuttosto consistenti quindi fate attenzione. L'arma migliore per metterle fuori combattimento sono gli *shuriken* visto che comunque sono disarmate. Prendete la chiave dal forziere e aprite il cancello. Entrate e ripulite l'area. Prendete la chiave d'oro dalla cassa e ritornate sul sentiero. Andate a destra ed evitate i cavalli. Uccidete i nemici che compariranno e usate la chiave per aprire il cancello. Entrate nella sezione successiva ed eliminate qualsiasi tipo di opposizione in modo da prendere un'altra chiave d'oro.

FINAL FIGHT
Ritornate verso i cancelli centrali ed usate la chiave per aprirli. Alla destra e alla sinistra della strada si trovano due gruppi di samurai. Uccideteli, quindi scagliate una serie di pugnali contro la tavoletta di pietra che si trova dietro la grata. Si aprirà così un passaggio che vi consentirà di avere accesso a livelli più bassi. Uccidete le guardie all'interno e prendete gli oggetti racchiusi nei forzieri. Ritornate sulla strada e aprite il cancello che si trova alla fine. Entrate nella sezione e preparatevi ad uno scontro memorabile. Una serie di guardie si riverserà fuori dai cancelli attaccando Kurosawa senza sosta. Una serie di forzieri appariranno sui lati della locazione ogni volta che avrete eliminato un certo numero di avversari. Usate il loro contenuto per recuperare le energie perdute, quindi dirigete verso il negozio e completate anche questo livello.



LIVELLO 1.4

DOJO

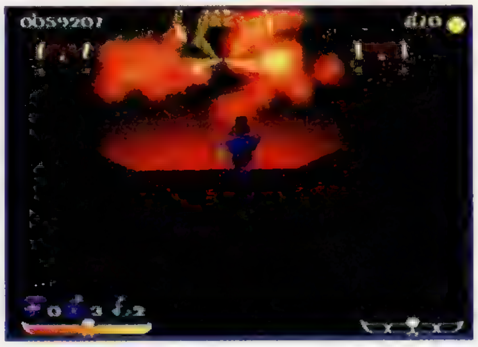
Entrate nella *hall* e battagliate contro le guardie. Una volta fatta piazza pulita avvicinatevi agli schermi. Procedete verso il nuovo set di stanze evitando i buchi presenti nel pavimento. Una volta raggiunta la quinta stanza, verrete attaccati da una moltitudine di karateki. Eliminateli insieme a tutti i samurai che si uniranno a loro. Prendete la chiave dal forziere ed aprite il cancello. Eliminate gli spettri e le due rampe si trasformeranno in gradini. Salite e dirigete verso destra. Eliminate il karateka. Avvicinatevi quindi ai tronchi. Aspettate che rallentino la propria corsa prima di procedere oltre. Raccogliete la prima chiave d'argento dalla cesta. Salite i gradini sulla destra ed eliminate gli avversari. Evitate i tronchi anche se questa volta sarà un pochino più difficile a causa di alcune maledette spine. Proseguite ed aspettate nei buchi fino a quando i tronchi non rallenteranno la propria corsa quindi saltate verso il forziere e prendete la chiave.

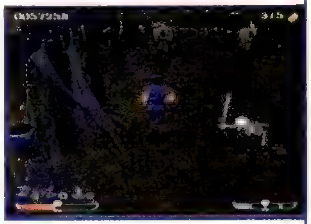
HORROR SHOW

Aprite il primo cancello e riprendete le armi dal forziere. Prendete la pergamena dal secondo forziere ed entrate nel secondo cancello. Uccidete gli spettri nella zona successiva e sparate contro le candele per ottenere delle monete. Una volta che la zona è stata ripulita, le due rampe si trasformeranno in scale. Salite lungo quella a sinistra ed eliminate la guardia. Farete così apparire una nuova rampa vicino alle due casse centrali prendete la chiave d'argento quindi ritornate verso le candele. Salite sulla rampa a destra ed evitate le *fire ball* saltando a destra e a sinistra. Posizionatevi dietro il cannone. Lanciate gli *shuriken* contro la macchina, quindi spostatevi in modo da non venire investiti dai suoi proiettili. Una volta fatta a pezzi, raccogliete la chiave. In questa sezione non dovrete uccidere le guardie per entrare nella stanza; risparmiate energia e lasciate perdere i punti.

INNER CIRCLE

Uccidete gli spettri nella sezione successiva e fate fare la stessa fine anche ai demoni verdi. Evitate di perder tempo esaminando i forzieri visto che il loro contenuto si riduce ad esplosivi e veleni. Puntate verso la rampa a sinistra ed eliminate i karateki. Trasformerete così la rampa in scale. Salite e uccidete il samurai. Uccidete le guardie per attivare i gradini, quindi sparate al dragone. Saltate sulle piattaforme, oltre la lucertola, per evitare i suo artigli. Salite la rampa, uccidete le guardie e camminate a sinistra. Scendete ed evitate il drago che si trova sotto di voi. Attivate il pulsate quindi ritornate in fretta sulla piattaforma. Scivolate lungo la rampa centrale e prendete la chiave prima che gli aculei compaiano. Ripetete lo steso metodo per ripulire anche la seconda zona quindi ritornate nella sezione con le candele per aprire i due cancelli d'oro.





FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO CONTINUATO DALLE 9.30 ALLE 19.30

VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

OFFERTISSIMA!!! - PLAYSTATION CON GIOCO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

ABE'S EXODUS	E	TEL.
ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA TENNIS 2	E	88000
ALUNDRA	E	88000
APOCALYPSE	E	TEL.
BATMAN E ROBIN	E	89000
BLASTO	E	72000
BLOODY ROAR	E	84000
BOMBERMAN WORLD	E	78000
BREATH OF FIRE 3	E	TEL.
BROKEN SWORD 2	E	88000
BUSHIDO BLADE	E	84000
BUST-A-GROVE	E	82000
BUST A MOVE 2	E	48000
BUST A MOVE 3	E	64000
CAESAR'S PALACE	E	92000
CIRCUIT BREAKERS	E	88000
COLIN MCRAE RALLY	E	89000
COLONY WARS	E	78000
COMMAND 2C RED ALERT	E	84000
CONSTRUCTOR	E	TEL.
COOL BOARDER 3	E	83000
CRASH BANDICOOT 1	E	48000
CRIME KILLER	E	78000
CRITICAL DEPTH	E	78000
DEAD OR ALIVE	E	84000
DESCENT 2	E	78000
DESTRUCTION DERBY 2	E	48000
DIABLO	E	84000
DIE HARD TRILOGY	E	48000
DISRUPTOR	E	68000
DUKE NUKEM 3D	E	74000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	E	TEL.
FADE TO BLACK	E	48000
FIFA 99	E	TEL.
FIFTH ELEMENT	E	89000
FLUID	E	72000
FORSAKEN	E	78000
FROGGER	E	78000
GRAN TURISMO	E	88000

HAI VISTO CHE PREZZI!!!
FORMULA 1 '98 L. 84.000
CRASH BANDICOOT 3 L. 83.000
SPYRO THE DRAGON L. 82.000
TEKKEN 3 L. 86.000
SU MOLTI TITOLI ULTERIORE SCONTO
PER I TITOLI NON IN ELENCO
TELEFONARE

HEART OF DARKNESS	E	92000
HERCULES	E	48000
INT. SOCCER PRO	E	49000
INT. S.S. SOCCER PRO 98	E	89000
KURUSHI I	E	68000
JUDGE DREDD	E	88000
LIBERO GRANDE	E	84000
MADDEN NFL 98	E	78000
MADDEN NFL 99	E	92000
MASTER OF TERAS KASI	E	84000
MDK	E	78000
MEDIEVIL	E	89000
METAL GEAR SOLDIER	U	TEL.
MORTAL KOMBAT 4	E	88000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	E	48000
MOTORACER 2	E	88000
MOTOR HEAD	E	78000
NAMCO MUSEUM 4-5	E	68000
NASCAR 99	E	TEL.
NBA LIVE 99	E	92000
NHL 98	E	68000
NHL 99	E	92000
NINJA	E	88000
NUCLEAR STRIKE	E	49000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	58000
OVER BOARD	E	68000
PGA TOUR GOLF 98	E	86000
PITFALL 3D	E	84000
POINT BLANK	E	76000
POINT BLANK + PISTOLA	E	142000
PREMIER MANAGER 98	E	84000
RASCAL	E	74000
RESIDENT EVIL 1	E	49000
RESIDENT EVIL 2	E	TEL.
ROAD RASH 3D	E	84000
SOUL BLADE	E	49000
SPIDER	E	68000
STREET FIGHTER COLL.	E	84000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	78000
TEKKEN 2	E	48000

NOVITÀ SEGA DREAMCAST
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
PREZZI PER CORRISPONDENZA
NOVITÀ GAME BOY A COLORI
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

TENCHU	E	TEL.
TEST DRIVE 4X4	E	89000
TEST DRIVE 5	E	92000
TIME CRISIS	E	78000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	142000
TOCA TOURING CAR	E	49000
TOCA TOURING CAR 2		TEL.
TOKYO HIGHWAY	E	68000
TOMB RAIDER 1	E	52000
TOMB RAIDER 2	E	86000
TOMB RAIDER 3	E	TEL.
TOMMY MAKINEN RALLY	E	82000
TOPOLINO ADVENTURES	E	48000
TOTAL DRIVING	E	78000
TOTAL NBA 98	E	78000
TOSHINDEN 3	E	78000
V - BALL (V - VOLLEY)	E	84000
VICTORY BOXING 2	E	TEL.
VR SPORTS BASEBALL 99	E	88000
WARGAMES		TEL.
WILD 9	E	84000
WILD ARMS	E	78000
WORLD CUP 98	E	64000
WWF WARZONE	E	89000
TITOLI PLATINUM	E	TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000

PISTOLE PER PSX - SATURN
JUDGE DREDD SUPER
TURBO GUN - LUNAR GUN

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
DUAL SHOCK CONTROLLER L.52000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.58000 - CONTROLLER DA L.14000
ASCII GRIP - MEMORY CARD - TELEFONARE
E-mail: flashgames@iol.it

LIVELLO 1.4 (CONTINUA)

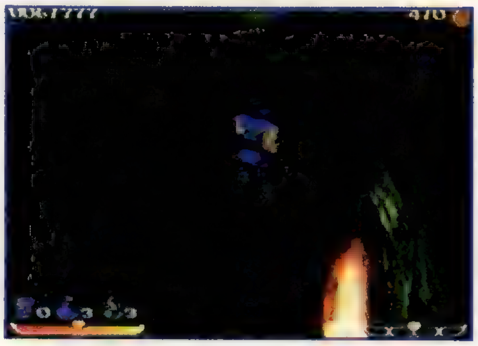
FUOCO DALL'INFERNO

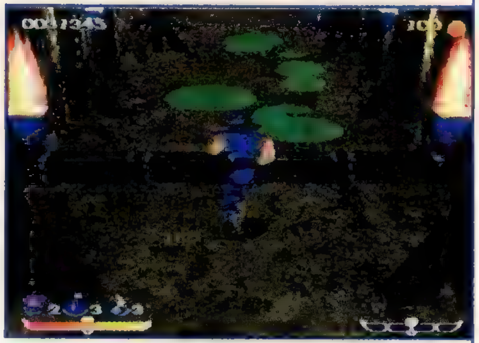
Una volta superata la prima piattaforma, il passaggio scomparirà. Muovetevi rapidamente verso il forziere a nord per recuperare l'ascia e la pergamena. Continuate a saltare per evitare le fiamme che vengono emesse dalle colonne. Dirigete verso gli aculei a sinistra della fontana di fuoco. Una volta che questi scompaiono salite rapidamente lungo la scalinata. Entrate nella stanza sulla destra e date il via alle pulizie di primavera. Usate gli *shuriken* per distruggere i blocchi che fermano la luce sul mosaico. Una volta liberi, i raggi andranno ad attivare parzialmente un teletrasportatore situato nella fontana. Andate nella stanza successiva e ripetete la stessa operazione. Una volta che entrambe le camere sono pulite, girate nella galleria e distruggete i blocchi qui situati. Fatto ciò, potrete dare nella fontana e godervi un bel bagno.

DEMON MASTER

Una volta atterrato il nostro caro Kurosawa si troverà faccia a faccia con il suo eterno rivale: Batanaka. Il tizio ha messo insieme una vera e propria orda di demoni per cercare di porre fine all'esistenza del nostro nobile guerriero. Questa creatura vanta un discreto raggio di azione (occhio ai suoi artigli) ed una notevole forza. Gli *shuriken* fanno poco, in compenso gli attacchi a mani nude avranno un buon effetto. Per metterlo ko, caricatelo, sferrate un paio di colpi quindi allontanatevi a distanza di sicurezza. Una volta che lo avrete fiaccato potrete finirlo con una delle vostre magie.

LIVELLO 2.1



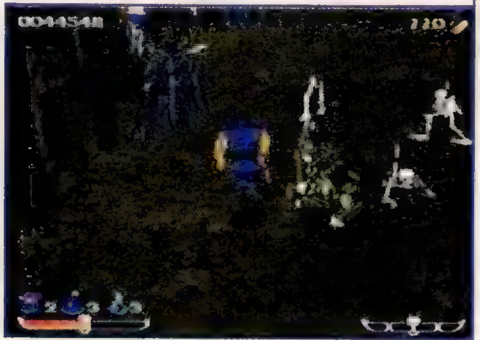


MINES OF MADNESS

Eliminate i primi invasori con gli *shuriken* quindi passate al corpo a corpo quando i superstiti si faranno più vicini. Continuate lungo il corridoio, eliminando nemici fino a quando non raggiungerete una chiave con un lucchetto d'oro. Prendete il passaggio a sinistra, aprite il forziere e prendete la chiave. Usate la chiave per aprire la *Silver Door* ed entrate nella stanza successiva. Uccidete tutte le creature: farete apparire così un altro forziere. Giunti in prossimità del ponte un simpatico garzone comincerà a scagliarvi contro dei candelotti di dinamite. Usate la chiave per aprire la porta che si trova alla fine della stanza ed uscite. Uccidete le guardie nella sezione successiva e superate il baratro situato alla fine del corridoio. Muovetevi a destra e a sinistra per evitare i massi quindi raggiungete la sommità della piattaforma. Entrate nella stanza successiva e superate i *blob* verdi che la infestano. Dirigetevi poi verso il sentiero.

NELL'OSCURITÀ

In questa sezione dovrete iniziare saltando una palla chiodata, evitando al contempo di finire nei buchi che si trovano lungo il ponte. Una volta giunti sull'altra sponda, eliminate il solito set di cattivi. Prendete l'energia dal forziere e dirigetevi a destra. Fate attenzione ai raggi che provengono dall'alto e non fatevi distrarre dai vari *blob*. Eliminate l'ennesimo dinamitardo folle e procedete lungo il tunnel. Uccidete gli scheletri ed i ragni, quindi esaminate i forzieri. Tornate verso il passaggio e scendete. Dirigete verso sud, quindi a destra dove dovrete aprire il cancello d'oro.



GIOCATORE VIRTUALE, SFIDA REALE.

Pool è una divertente e accurata simulazione del gioco del biliardo. Il giocatore si aggira nei bar, nei casinò e nei night club per sfidare i personaggi inclusi nel gioco: un amatore e un professionista per ogni ambiente. E' caratterizzato da un estremo realismo che contraddistingue il comportamento delle singole palle.

- 10 sale da biliardo completamente in 3D
- 30 tavoli diversi graficamente e fisicamente studiati.
- 18 personaggi animati ed intelligenti da sfidare.
- Modalità multiplayer fino a 16 giocatori via Lan.
- Include un corso preliminare per imparare le regole del gioco.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

LIVELLO 1.3

L'ABISSO

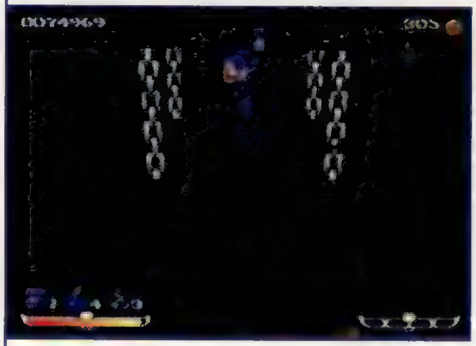
Superate i *blob* che popolano il primo tunnel e proseguite nel secondo. Qui verrete attaccati da una serie di ragni e scheletri che vi balzeranno addosso da vari punti. Teneteli a distanza utilizzando gli *shuriken.* Una volta eliminata la prima ondata arriveranno dei troll. Abbatteteli con un paio di pugni ben piazzati quindi una volta che tutti i mostri in questa sezione saranno stati azzerati, aprite tutti i forzieri ed usate la chiave d'argento per aprire il portale in fondo al corridoio. Uccidete i troll e andate a destra. Correte e saltate per evitare i muri con gli spuntoni; una volta fuori aspettate che i raggi cadano quindi proseguite. Una volta che Kurosawa avrà raggiunto la fine del corridoio, salite sull'ascensore per avere accesso alla sezione successiva. Qui Kurosawa si troverà a dover percorrere un altro tunnel infestato da scheletri. Farete la conoscenza anche di alcuni pipistrelli: usate gli *shuriken* per sconfiggere entrambi gli scocciatori quindi raccogliete la chiave dal forziere. Una volta in possesso della chiave tornate nella stanza con la porta chiusa.

IN TRAPPOLA

Superate i *blob* che infestano la prima stanza. Dirigetevi verso le trappole quindi passategli vicino per farle scattare. Uccidete i ninja presenti nella zona e continuate a scendere nel tunnel. Altri nemici salteranno fuori dalle mura: invece di darvela a gambe fermatevi e combattete con loro. Una volta fatta piazza pulita sullo schermo compariranno due forzieri: il primo contiene dell'energia, mentre il secondo vi fornirà una spada. Superate il buco e attraversate il sentiero alla sinistra del pozzo. Evitate di saltarlo: è troppo largo. Girate lungo l'angolo fino a quando non si aprirà una botola nel pavimento dalla quale usciranno dei mostri. Eliminateli con gli *shuriken,* magari spingendoli verso il pozzo. Un altro garzone armato con la dinamite vi si farà allora incontro. Fermatevi vicino alla porta e uccidete i mostri. Raccogliete la chiave del forziere e uscite. Proseguite lungo il passaggio fino a quando non incontrerete una porta chiusa. Fermatevi sul pulsante quindi tornate indietro fino a raggiungere il pozzo.

SU

Salite sulla piattaforma comparsa sul ponte. Entrate nel corridoio e scattate verso sinistra. Raccogliete la vita extra dal forziere quindi correte indietro verso il corridoio a destra prima che le lame vi facciano a fettine. Kurosawa si troverà così costretto a procedere lungo una serie di piattaforme mobili. Una volta raggiunta la sezione successiva dovrete superare una nuova trappola, solo che questa volta l'uscita si troverà sulla destra. Proseguite ancora lungo il corridoio ed uccidete il solito dinamitardo folle. Procedete verso nord, eliminate i due ninja e prendete la chiave. Ritornate verso il sentiero e scendete. Andate a nord e superate con un balzo gli aculei che vi attendono nascosti nel terreno. Dopo le lame vi troverete di fronte ad un baratro apparentemente innocuo con due pietre sulle quali dovrete saltare. Passate molto velocemente visto che i due sassetti crolleranno pochi istanti dopo che ci avrete messo sopra anche un solo piede.



SPIDER DEMON

Come Kurosawa si avvicinerà all' uscita, un grosso ragno farà la propria comparsa su schermo. Arretrate ed utilizzate gli *shuriken* contro il suo adorabile faccino. Di tanto in tanto l'aracnide lascerà una serie di uova per lo schermo che, una volta schiuse, libereranno un'infinità di piccoli ragnetti che si lanceranno immediatamente contro di voi. Per eliminarli saltateci sopra non appena questi si avvicinano, continuando, al contempo, a sparare i vostri pugnali all'indirizzo della madre.

Psybadek
Scoprite la Gioia della tavola sicura
PSYGNOSIS
PlayStation
Vans @
Con i brani di
Bentley Rhythm Ace
e David Holmes
VANS
FUORI DAL COMUNE
FANTASTICI ADESIVI
Rian Hughes at Device

LIVELLO 2.2

CLOUD CITY

Salite le scale sulla destra. Raccogliete la chiave d'oro dal forziere quindi procedete lungo il ponte. Eliminate i primi due demoni e raggiungete la sponda opposta prima di venire colpiti dalle *fireball*. Sconfiggete tutti i demoni usando gli *shuriken* e aprite le due casse che compariranno sullo schermo. Superate il cancello, attivate il pulsante e correte attraverso il ponte. Spingete i ninja sul lato opposto quindi fate rotta verso la zona nord della pagoda. Attraversate il ponte e sbloccate il mulino. Ritornate alla pagoda e camminate attraverso le funi. Saltate sulla piattaforma e attivate il *Save Point*. Eliminate eventuali nemici ed ispezionate la pagoda. Recatevi nella porzione sinistra della piattaforma sulla quale vi verrete a trovare e aspettate che compaia un passaggio. Salite i gradini prima che questi svaniscano e fiondatevi nella seconda pagoda.

SEMPRE PIÙ IN BASSO

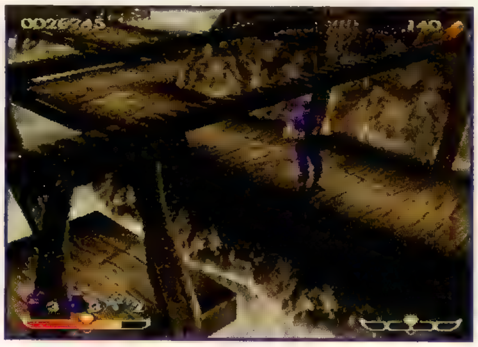
Aspettate fino a quando le trappole con gli aculei non inizieranno a rientrare prima di passarci attraverso. Attivate la sfera in centro, quindi scendete ed attivate anche il secondo cristallo. Eliminate tutti i mostri in questo livello quindi ritornate sulla prima piattaforma. A questo punto alla sinistra dell'ascensore comparirà un ponte. Attraversatelo rapidamente e raggiungete la sezione successiva. Sconfiggete i samurai che si trovano sulla piattaforma e recuperate i tre bauli. Aprite i forzieri e prendete il passaggio sulla sinistra. A questo punto il nostro baldo Kurosawa dovrà farsi largo attraverso una serie di piattaforme mobili, evitando al contempo un numero discreto di rocce fino a quando non raggiungerà un'altra sfera. Una volta entrati in contatto con la palla tornate sulla piattaforma dove avete trovato i tre forzieri. Spostatevi leggermente sulla destra ed attraversate il ponte che si materializzerà. Salite di nuovo verso l'alto e tornate verso le piattaforme dalle quali cadono i massi. Continuate la vostra ascesa ed eliminate il samurai che controlla il resto della pagoda. Altri forzieri appariranno sullo schermo. Raccoglieteli ed impossessatevi della *Silver Key* prima di ritornare alla pagoda con le trappole a spina.

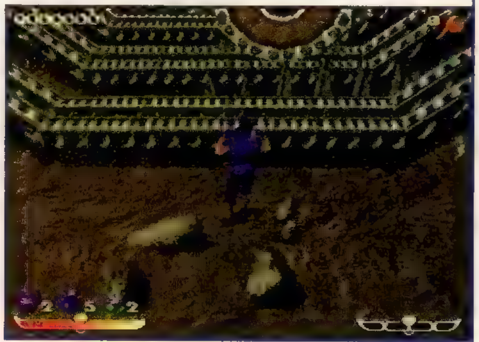
VENTO VENTICELLO

Attraversate le piattaforme cedenti fino a raggiungere la pagoda con le funi. Superate il mulino: per farlo agilmente, aspettate quando questo rallenta. Usate questo lasso di tempo per superare il ponte e raggiungete la pagoda successiva. Dirigetevi verso la porzione sinistra della pagoda. Aprite il cancello che si trova alla fine del ponte. Atterrate i vari ninja che vi si faranno dinnanzi. Una volta uccisi fate rotta verso la parte meridionale dello schermo e scendete i gradini. Avvicinatevi al buco nel tunnel quindi saltate sulla piattaforma: per raggiungerla dovrete saltarci sopra quando questa è invisibile altrimenti scomparirà facendo precipitare il nostro ninja verso la morte. Una volta superato il baratro, saltate i gradini e attivate il *Save Point*.

FUOCO CAMMINA CON ME

Seguite il percorso in basso a destra del fuoco e prendete le gemme rinchiuse nel forziere. Ritornate al *Save Point* e raggiungete i gradini sulla sinistra. Quando Kurosawa si trova vicino al forziere, scendete e impossessatevi di una vita extra. Tornate indietro e uccidete i vari nemici per far abbassare il ponte. Fatevi largo fra i nemici e raggiungete l'altra sponda. A questo punto vi troverete sotto il fuoco incrociato di un gruppo di avversari che dovranno essere eliminati per poter far scendere il ponte. Continuate a salire intorno alla montagna e salite lungo la prima rampa di scale che troverete. Camminate a destra e salite sull'ascensore che troverete. Uccidete il samuari per ottenere alcune gemme bonus. Ritornate sulla piattaforma in alto ed avvicinatevi alla macchina. Passate oltre, stando sulla destra quando le spine si sono ritirate. Se sarete abbastanza rapidi riuscirete a passare senza il minimo danno. Ripulite la zona dalla presenza di eventuali nemici e recuperate la chiave d'argento. Ritornate verso il cancello dove avete combattuto contro i ninja. Superate il cancello e attraversate le piattaforme mobili. Una volta che sarete giunti sull'ultima, saltate per raggiungere i gradini che si trovano sul lato della montagna. Una volta che sarete giunti in cima ai gradini avrete ultimato il livello.



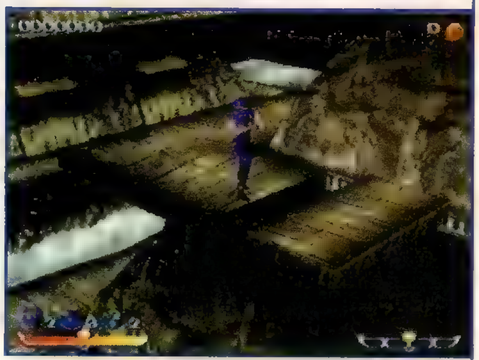


Gioca con la tua playstation®

RIVISTA + DEMO GIOCABILE A SOLE L. 12.000

SOLO RIVISTA SENZA CD-ROM L. 5.000

LIVELLO 2.3



MONTAGNA BELLA
Camminate a sinistra e prendete la chiave d'oro. Scendete lungo i gradini di mezzo ed attraversate il ponte. Eliminate la gang di samurai subito dopo la pagoda. Girate a destra lungo il sentiero ed evitate le due trappole. Attraversate il ponte e attivate la ruota. Tornate indietro oltre le trappole e procedete a sinistra. Saltate sulla piattaforma quando questa arriva e raggiungete l'altra estremità del canyon. Passate intorno alla pagoda e attraversate la piattaforma bassa. Puntate verso l'ascensore e salite. Superate un'altra sezione con le piattaforme mobili ed eliminate i nemici di guardia. Una volta che i garzoni hanno avuto la loro lezione giornaliera, una sfera luccicante apparirà sullo schermo. Toccatela e dirigete a sinistra verso due barili. Attraversate il ponte che apparirà quindi attivate il *Save Point* sul lato opposto.

PIANI ALTI
Apritevi la strada fra i ninja che difendono le piattaforme fino a raggiungere la porzione posteriore dell'edificio. Lanciate i vostri shuriken contro i barili fino a farli esplodere uccidendo i ninja. Una volta che li avrete fatti tutti secchi potrete mettere le mani su una Blu Orb. Attivatela e dirigetevi verso destra. Superate il sentiero appena formato e procedete verso la nuova pagoda. Scendete e ripulite la zona. Fate esplodere i barili e prendete la chiave d'oro. Passate attorno al mulino e attivatelo. Tornate in alto. Superate le trappole con gli aculei e prendete la piattaforma di corde. Una volta a destinazione salite sull'ascensore per raggiungere i piani alti della sezione. Distruggete i barili per liberare un passaggio. Attraversate il tappeto di spine e procedete fino a quando non vi imbatterete in una serie di piattaforme mobili. Proseguite fino a quando non vi troverete a dover affrontare un nuovo set di samurai.

PONTE PONTICELLO
Superate il ponte che scende. Uccidete il gruppo di guardie quindi superate il secondo arco. Seguite il percorso eliminando eventuali avversari fino a raggiungere la vetta della montagna. Durante la scalata verrete attaccati da una vasta serie di creature: mettetele ko e verrete ricompensati con una spada e la *Silver Key*. Girate attorno alla montagna e tornate alla pagoda. Scendete sulla piattaforma sottostante, quindi dirigetevi verso il ponte che si trova fra le trappole.

L'invenzione più bella per l'uomo dopo la donna.

IN EDICOLA

LIVELLO 2.3 (CONTINUA)

DRAGO VERDE

Attraversate il ponte e apritevi la strada verso sinistra. Una volta che avrete eliminato tutti gli scocciatori si attiverà una piattaforma. Saltate e recuperate la pergamena. A questo punto un enorme drago verde farà il suo ingresso in campo attaccando Kurosawa. Aggirate il lucertolone ed utilizzate i vostri poteri magici per abbassare la sua energia continuate a correre e fate fuoco con gli *shuriken* fino a quando non lo vedrete crollare. A questo punto potrete usare la carcassa dell'essere per avere accesso alla destinazione successiva.

LIVELLO 2.4

L'ISOLA DESERTA

Una volta esaurito il suo compito, il simpatico (si fa per dire) drago depositerà Kurosawa su di un'isola segreta. Dirigete a sinistra ed uccidete il pescatore. Aprite i forzieri quindi andate a destra. Eliminate l'uomo-lucertola prima di addentrarvi fra gli alberi visto che faranno cadere diverse noci di cocco se vi avvicinerete troppo. Evitate la pioggia di frutti passando nell'acqua fino a raggiungere una zona piena di piante. Avvicinatevi, quindi tornate indietro. Assisterete così ad un'incredibile esplosione che vi libererà il cammino oltre a rivelarvi un forziere. Raccogliete la chiave d'argento. Tornate indietro verso la rampa di scale. Aprite i forzieri, quindi salite e aprite il cancello. Posizionatevi fuori dalla capanna di centro ed eliminate le guardie, quindi fate rotta verso sinistra. Aprite la cesta vicino alla lapide e prendete la pergamena. Superate il ponte sulla destra.

RIVERTIDE

Attivate il *Save Point*. Saltate e raggiungete la porzione destra del tunnel quindi giù nelle rapide. Arriverete così nei pressi di una piccola capanna. Entrate e verrete trasportati nuovamente sul ponte. Questa volta però non ci saranno più le spine. Attraversate il ponte. Eliminate i garzoni, quindi procedete a destra. Saltate sulla piattaforma mobile. Raccogliete la chiave d'oro dal baule. Tornate verso la piattaforma mobile ed aprite il cancello. Avvicinatevi all'obelisco, ma fate attenzione a non venire colpiti dai suoi raggi. Iniziate a rispondere al suo fuoco non appena vedrete una luce blu che brilla. Una volta distrutto l'obelisco, raccogliete la chiave d'argento e aprite il cancello sulla destra.

GILL & BILL

Scendete dalla rampa e battagliate con gli uomini sottostanti. Cercate di spingerli verso i fiori esplosivi per eliminarli in modo rapido e indolore. Una volta fatta piazza pulita, aprite i forzieri e fate rotta verso il ponte. Correte come dei pazzi e saltate le sfere magiche che si dirigeranno verso di voi per abbattervi. Continuate il vostro viaggio attorno all'isola fino a quando Kurosawa non si imbatterà in un altro forziere. Un marasma di piante farà la propria comparsa dal terreno non appena vi avvicinerete. Allontanatevi rapidamente. Una volta che i fiori sono detonati tornate vicino al baule. Tornate quindi verso la piattaforma puntuta e usate la chiave per salirci sopra. Fate scendere il vostro collega dalla piattaforma e proseguite lungo lo stretto sentiero a sinistra. Puntate verso l'obelisco e distruggetelo. Tornate indietro verso la sfera rotolante e seguitela quando questa va a destra. Muovete e scendete per evitare il rullo quindi prendetevi cura dei ninja sulla collina e giù per la discesa.

LE COSE CAMBIANO.
CAMBIA IL TUO MODO
DI GUARDARLE.

IN EDICOLA

LIVELLO 2.4 (CONTINUA)

POLVERE
Andate verso il fiume e attendete fino a quando i barili non saranno allineati. Saltateci sopra e dirigetevi verso l'isola dove attiverete il *Save Point*. Liberate la strada da eventuali curiosi e andate a sinistra. Attraversate tutto l'atollo fino a quando non vi imbatterete in un altro nemico che una volta sconfitto vi darà una preziosissima chiave d'argento. Ritornate al punto di salvataggio e attraversate il secondo set di barili. Proseguite ed eliminate altri avversari facendo sempre attenzione a recuperare i forzieri che compariranno alla fine di ogni battaglia. Nella zona sinistra dell'isola potrete recuperare una vita extra insieme ad una pergamena quindi non fatevele scappare. Una volta pulita la zona, recuperate un'altra chiave d'argento dal sentiero di sinistra. Salite la collina ed aprite il cancello che si trova in cima. Uccidete le guardie e usate la seconda chiave per aprire il successivo portale. Attraversate il ponte ed eliminate lo spiritello con le vostre lame. Raccogliete la chiave d'oro e tornate indietro. Usate entrambe le chiavi per disattivare le trappole quindi passate a ispezionare i piani alti del livello. Superate il rullo con le spine quindi scendete per raggiungere la parte inferiore dell'isola.

PONTI LONTANI
Seguite la spiaggia ed attivate il *Save Point* sul molo. La parte successiva è piuttosto complessa visto che vi troverete a dover fronteggiare una serie di sfere mobili e diversi spiritelli. Proseguite lungo il vostro cammino fino a quando non vi troverete circondati quindi girate i tacchi e datevela a gambe per portarvi al sicuro. Continuate quindi a saltare fino a quando non spariranno.

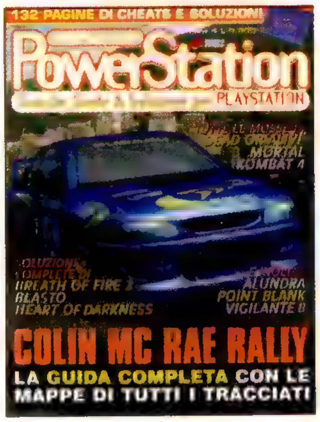
RIKISHI
Alla fine del molo verrete avvicinati da una barca che contiene al proprio interno niente popò di meno che un grosso e grasso lottatore di sumo. Il pacioccone si muoverà lentamente verso Kurosawa quindi cercherà di abbatterlo con i suoi pugni. Se invece rimarrete troppo a lungo distanti il ragazzo si lancerà in una carica cercando di spingervi giù dal molo. Infine fate anche particolare attenzione alle sue magie che hanno la spiacevole capacità di paralizzarvi per brevi ma letali istanti. Usate gli *shuriken* fino a quando ne avrete la possibilità quindi, una volta partita la carica, spostatevi in modo da non entrare in contatto con il suo flaccido, ma letale, corpo.

DEMON LORD
Dopo aver reintegrato le proprie scorte di energia nel negozio, Kurosawa verrà trasportato in un nuovo reame. Vi troverete così a battagliare con il viscido Lord dei Demoni. Questo tizio dal nome alquanto terrorizzante sarà dotato di un'ampia serie di attacchi che però si basano tutti sull'impiego dei propri piedoni e delle chele. Per avere la meglio anche in questo combattimento, quando il bestione si trova in aria, portatevi alle sue spalle e lanciate un paio di *shuriken*, quindi, una volta a terra, date libero sfogo alle vostre abilità magiche per drenare la sua energia.

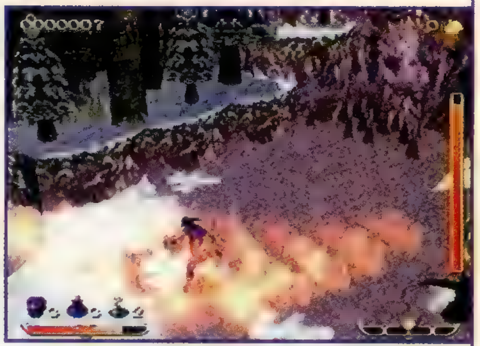
Una volta ero felice. Avevo tutte le risposte, sapevo come risolvere ogni problema, pensavo di poter conquistare il mondo...

...poi ho perso la mia copia di PowerStation.

E' in edicola il nuovo numero di **POWERSTATION** con le guide complete a **COLIN MCRAE RALLY**, **BREATH OF FIRE III**, **HEART OF DARKNESS**, **DEAD OR ALIVE**, **POINT BLANK**, **BLASTO**, **MORTAL KOMBAT 4** e **VIGILANTE 8**, la seconda parte della soluzione di **ALUNDRA** e una marea di trucchi e codici per **ACTION REPLAY**. Fossimo in voi non ce lo lasceremmo scappare...



LIVELLO 3.1



DRAGHI DI BUON CUORE
Procedete lungo il sentiero ed eliminate i samurai che vi bloccano la strada. Girate a sinistra, quindi calate le rocce vicino al ponte, uccidete il demone sulla piattaforma sopra di voi e recuperate la chiave d'argento. Attraversate il ponte, quindi combattete con il ninja lungo la riva ed eliminate le spine sulla sommità della collina. Camminate a destra, lungo il sentiero. Superate un altro set di aculei. Scendete ed affettate un altro ninja. Salite sulla piattaforma bianca che si trova in acqua. Dirigetevi verso la parte più bassa del lago ed ispezionate la prima isola. Raccogliete l'oro dal forziere e tornate in acqua; non appena verrete attaccati dalle aquile procedete verso sinistra ed uccidete il ninja che nuota verso di voi. Attraversate le piattaforme mobili e raggiungete l'atollo successivo. Seguite il sentiero in basso, superate le spine, prendete la vita extra e giù in acqua. Prendete la chiave d'argento dal forziere e tornate sull'isola. Dirigetevi verso il sentiero più vicino quindi aprite il cancello.

ASSALTO ARMATO
Spazzate via qualsiasi tipo di resistenza da questa zona per recuperare un forziere. Usate la chiave d'argento per aprire il cancello in basso: prendete la mazza ed un'altra chiave da questa area ed aprite il portale che si trova a destra. Scendete dalla piattaforma e augurate la buonanotte al ninja sottostante. Camminate a sinistra e aspettate che le rocce siano cadute tutte. Superate il passaggio prima che la pioggia di sassi riprenda. Superate le piattaforme rimanenti ed entrate nella prima area cintata. Da qui, per tutte le tre aree successive, dovrete sconfiggere tutti i nemici che incontrerete per farvi aprire i cancelli. Dietro la roccia a sud-ovest nella quarta zona troverete una spada racchiusa in un forziere. Raccoglietela ed attraversate il ponte a destra. Attaccate e sconfiggete gli arcieri facendo attenzione ad evitare i loro dardi infuocati. Una volta spazzati via, aprite le casse e prendete la chiave d'oro, quindi salite sulla rampa ed aprite il cancello.

FREDDISSIMO
Uccidete i nemici presenti in zona, quindi seguite il sentiero sulla destra. Aspettate che la tempesta cessi, quindi superate anche le ultime piattaforme. Fermatevi sulla piattaforma a pressione e raccogliete il Sai dalla cesta. Tornate indietro verso la prima zona e salite la collina sulla quale prima c'erano le spine. Una volta libera la strada procedete a sinistra. Ripulite lo schema da eventuali avversari e dirigetevi verso la piattaforma a nord. In questa sezione le varie piattaforme risultano particolarmente scivolose; inoltre ci sono una serie di massi che cadono ad intervalli regolari. Tenete presente questi due "piccoli" inconvenienti, quindi iniziate la scalata. Eliminate qualsiasi forma di resistenza in cima, quindi dirigete verso nord ed attivate il *Save Point*. Andate a destra e raccogliete le gemme dal forziere. Andate a sinistra ed eliminate le guardie che vi si pareranno di fronte per incamerare la chiave d'argento. Aprite il cancello e fermatevi sulla pedana a pressione. Ritornate al *Save Point.* Scendete dalla collina e seguite il sentiero sulla destra. Una volta che il macigno è rotolato dirigetevi verso il lato opposto, sul fascio di luce. Così facendo Kurosawa verrà scaraventato in aria. Fate in modo che il garzone raggiunga la cima del colle evitando di incappare in qualche trappola. Continuate la scalata fino a giungere al *Save Point*.

ARCERI
Andate ad ovest e quindi a nord attraverso le rocce. Fra gli alberi vi aspettano nascosti diversi samurai armati di frecce. Rimanete sempre in movimento e raggiungete il ponte il più in fretta possibile. Attraversatelo e avvicinatevi alle fiammate. Dopo una breve reazione i vari nemici si placheranno dandovi così la possibilità di procedere oltre. Proseguite lungo tutta la sezione successiva quindi uccidete le guardie per aprire il cancello di bamboo. Salite sulla collina e attivate il *Save Point.* Camminate a destra ed eliminate il demone: in questo modo potrete prendere la chiave d'argento. Tornate verso gli aculei sottostanti e disattivateli. Correte a sinistra e uccidete le due guardie per aprire il cancello.

MAMMA DRAGO
Mamma drago si divertirà a lanciarvi contro fiammate ad intervalli regolari. Solo la sua testa ed il suo collo saranno vulnerabili, perciò evitate di portare colpi da qualsiasi altra parte. Non avvicinatevi per tentare un corpo a corpo visto che verreste inquadrati e bruciati nell'arco di pochi secondi. Il modo migliore per superare questa scocciatura è quella di rimanere sempre in movimetno lanciando al contempo *shuriken* all'indirizzo del povero rettilone. Avrete bisogno di un po' di tempo, ma almeno non correrete il rischio di venire arrostiti.

Baby english

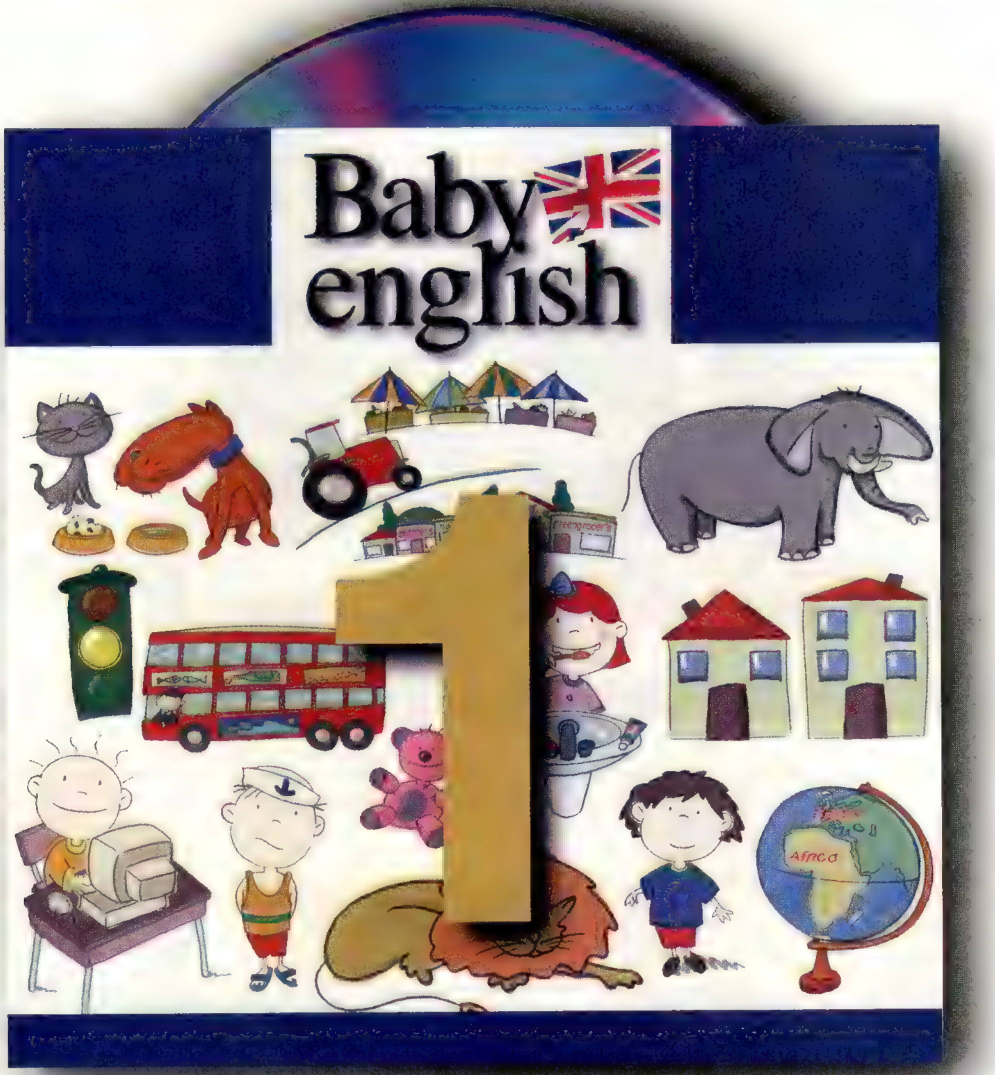
IL CORSO PER BAMBINI PENSATO IN GRANDE.

"Baby English" è il **corso multimediale** di inglese espressamente dedicato ai bambini. È basato infatti su un metodo nuovo, che permette di apprendere la lingua attraverso situazioni modellate sulla loro vita quotidiana e tutto il sistema di apprendimento tiene conto delle particolari esigenze, per insegnare in modo serio, ma divertendo e coinvolgendo i giovanissimi. Il primo fascicolo comprende una parte introduttiva all'uso della multimedialità, uno strumento formidabile che consentirà, alla fine del corso una comprensione e un'espressione orale della lingua inglese davvero perfette!

Per bambini dai 5 anni in su!

JACKSON LIBRI®

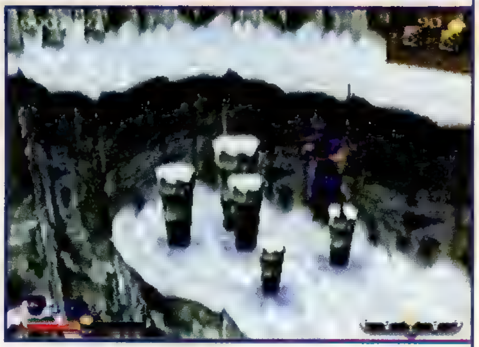
IN EDICOLA il primo fascicolo e CD-ROM a sole 9.900 lire



LIVELLO 3.2

LA TUNDRA

Usate i barili nella zona di partenza per distruggere i ninja neri. I loro attacchi saranno molto più rapidi di quelli degli altri guerrieri perciò cercate di tenerli alla larga utilizzando i vostri *shuriken*. Superate poi la piattaforma e dirigetevi verso il sentiero successivo. Proseguite e superate il ponte. Uccidete il ninja e procedete verso sinistra. Salite sulle colonne ghiacciate quindi superate il consueto set di trappole. Subito prima dell'ultima serie di spuntoni vi troverete di fronte ad un burrone mortale. Aspettate fino a quando le fauci non si saranno chiuse quindi superate entrami i buchi in rapida successione. Correte verso il ponte, avvicinatevi, quindi fermateli per non venire schiacciati. Terminata la pioggia di schifezze, attraversate il ponte e fatevi largo fra i vari ninja fio a raggiungere il *Save Point*.



TERRE DESOLATE

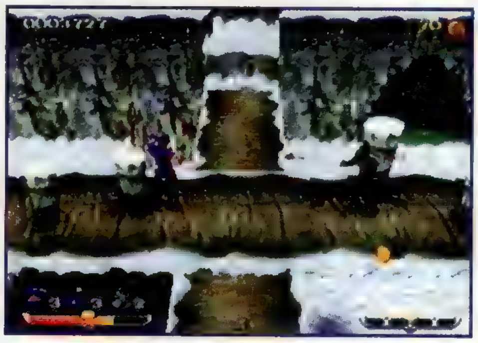
Correte a sinistra e salite. Camminate lungo il sentiero quindi superate il baratro con i laser usando la piattaforma mobile. Scendete dalla riva e uccidete il ninja che fa la guardia al circuito. Salite il più in alto possibile, quindi aspettate che arrivi il carrello. Saltateci dentro e preparatevi ad una bella corsa. Una volta in fondo cambiate carrello in modo da superare i baratri successivi. Uccidete il ninja e attivate il *Save Pont*. Fatto ciò, la cava a forma di teschio sulla sinistra si aprirà. Entrate e superate il burrone dove ci sono i pilastri blu. Correte a destra in modo che i calcinacci non colpiscano Kurosawa. Uccidete i troll che vi si faranno d'innanzi. Salite sulla rampa e procedete a sinistra. Uccidete i ninja neri per far cadere il muro di energia. Entrate nella porta per superare anche questa sezione.

TUNNEL E TROLL

Quando Kurosawa emergerà dalla caverna verrà attaccato da una formazione di troll. Eliminateli e il muro collasserà permettendo così ad un gruppo di troll di prender parte alla discussione. Quando la carneficina è finita, dirigetevi verso la porzione sinistra dello schermo. Salite e uccidete le creature che pattugliano la sommità del complesso. Continuate a procedere a sinistra, ignorate il ponte e andate a destra. Scendete dal sentiero e attivate il *Save Point*. Salite sulla rampa dalla quale cadono i barili. Superateli e premete il pulsate sulla sinistra. Farete così scendere il ponte sottostante. Ritornate alla rampa inferiore ed attraversate il ponte. Salite ed attivate un altro pulsante. Attraversate il ponte e salite sulla piattaforma a sinistra, quindi saltate e raggiungete il piccolo ascensore. Raggiungete la cima ed eliminate i troll che pattugliano la zona. Andate a destra e raccogliete la chiave d'oro quindi scendete e andate a sinistra. Camminate oltre il drago e aprite il cancello.

GHIACCIO

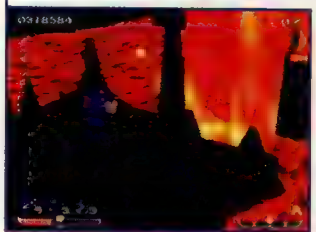
L'ostacolo principale in questo schema è costituito da un enorme ammasso di neve. Per eliminarlo avvicinatevi e colpitelo con calci e pugni. La maggior parte degli attacchi del bestione si sviluppa a distanza, quindi il buon Kurosawa dovrebbe essere relativamente al sicuro una volta vicino. Se sarete abbastanza rapidi potrete anche riuscire ad aggirarlo per poi colpirlo di fianco evitando così anche i fendenti della sua clava. Una volta eliminato l'animalone prendete la chiave e aprite il cancello. Scendete lungo la riva ed eliminate il ninja oscuro. Raccogliete la vita extra dal forziere quindi puntate verso il *Save Point* ed aprite il cancello. Entrate nel portale e saltate sulla piattaforma davanti al ninja quando diventa verde. Saltate quindi a sinistra e continuate fino a quando non raggiungerete l'altro lato. Una volta a terra correte attraverso le ruote fino al *Save Point*. Uccidete tutti i mostri vicino al punto di salvataggio ed entrate nella caverna che si aprirà. Superate il ponte e dispensate un altro po' di morte. Dirigetevi a sinistra e guidate l'ascensore verso i piani alti dello schema. Superate le trappole e proseguite. Kurosawa si troverà così costretto ad affrontare un'altra serie di aculei. Saltateli non appena questi lampeggiano e prendete il forziere. Raccogliete la chiave d'oro quindi tornate indietro. Aprite il cancello e dirigetevi verso l'ennesimo *Save Point*. Un altro animale vi si farà incontro. Una volta che lo avrete sconfitto potrete avere accesso allo schema successivo.



LIVELLO 3.3

GIRONI DANTESCHI

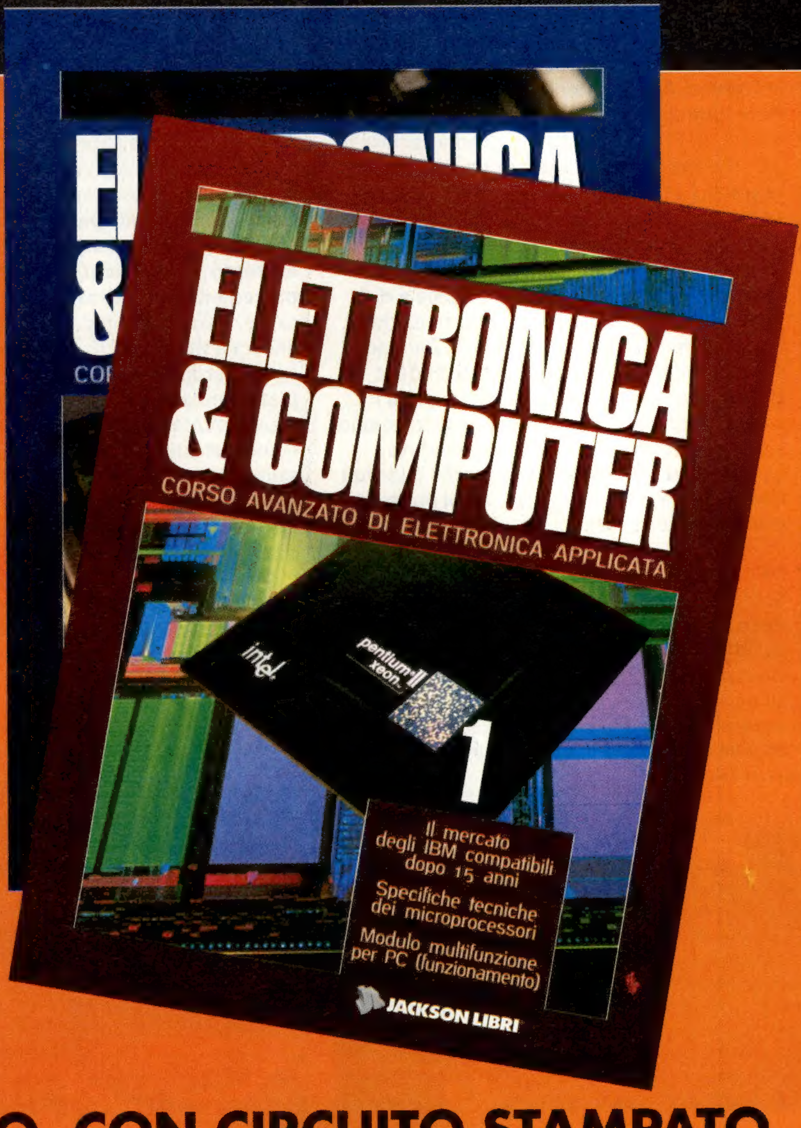
Una volta che Kurosawa si sarà ripreso dalla caduta, correte a destra ed entrate nel tunnel. Raccogliete la pergamena dal forziere e eliminate il gruppo di ninja che vi si faranno incontro. Procedete quindi lungo il sentiero ed attivate il *Save Point*. Fate piazza pulita di tutti gli scocciatori quindi recuperare le due ceste che si materializzeranno sullo schermo. Muovetevi a destra e balzate sulla roccia mobile. Scendete lungo il fiume evitando i soliti avversari. Scendete dal masso una volta che questo ha terminato la propria corsa ed attivate il *Save Point*. A questo punto verrete attaccati da un gruppo di ninja e da alcuni troll che usciranno da un passaggio segreto. Uccideteli e recuperate i due forzieri, uno dei quali contiene la chiave d'argento. Usate la chiave per rimuovere la barriera a sinistra e proseguite.



www.futura-ge.com

Viaggio in 52 fascicoli nel mondo dell'elettronica del personal computer.

"Elettronica & Computer" è la guida più completa al funzionamento, ai segreti, ai progetti pratici del PC. L'opera si articola in 3 sezioni: la prima, Dentro il Personal Computer, riguarda i temi generali della struttura hardware del PC e consente di approfondire le conoscenze sull'architettura dei personal computer e delle possibili implementazioni a cui possono essere soggetti; la seconda, Elettronica del Personal Computer, entra più a fondo nella logica elettronica del PC, fornendo informazioni approfondite soprattutto sui diversi tipi di processori, a partire dal progenitore 8086 fino ad arrivare ai moderni Pentium II. In questa sezione si parla inoltre di "trouble shooting", cioè delle metodologie di ricerca dei guasti sui diversi elementi del personal computer; la terza sezione, Applicazioni hardware e software su PC, è dedicata alle applicazioni. I progetti proposti in questa parte sono finalizzati ad ampliare le potenzialità del PC: in particolare viene fornito un **modem 33600**, con tutte le sue estensioni, come la trasmissione di fax, l'impiego come segreteria telefonica o come viva voce, la trasmissione contemporanea di dati e voce ecc. Ogni uscita è composta da un fascicolo più un circuito stampato, un dischetto o un CD-Rom. JACKSON LIBRI



IL 1º E IL 2º FASCICOLO, CON CIRCUITO STAMPATO E CD-ROM, IN EDICOLA A SOLE 9.900 LIRE.

LIVELLO 3.3 (CONTINUA)

BURNING BRIGHT
Eliminate i troll che pattugliano la zona quindi dirigetevi verso la piattaforma più alta fra quelle che vi troverete davanti. Kurosawa non subirà molti danni dal fuoco in questa sezione. Una volta raggiunta la fine della piattaforma aprite il forziere per ricevere una spada, quindi scendete sulla roccia sottostante. Eliminate eventuali nemici, quindi dirigetevi dove ha origine il gas blu. Colpite il muro con gli *shuriken* per farlo crollare quindi muovetevi fino a raggiungere una posizione un tantino più sicura. Distruggete il muro ed uccidete i troll, quindi superate la lava e dirigetevi verso le colonne. Una volta giunti sull'altra sponda uccidete le guardie per abbassare la barriera che si trova a sinistra.

FALLING DOWN
Oltrepassate i due sentieri e prendete quello più in alto. Evitate le fiamme e attaccate le guardie che si trovano lungo il sentiero. Proseguite fino a quando non troverete la chiave d'argento. Usate la chiave per abbassare la barriera che si trova a nord. Saltate oltre l'ostacolo e salite con l'ascensore fino in cima. Superate le trappole ed entrate nella grotta. Recuperate la chiave d'oro e tornate al *Save Point*. Stavolta prendete il sentiero più basso. Evitate gli aculei ed usate la chiave nel lucchetto d'oro. Correte rapidamente lungo il ponte che si è appena formato e attraversate le fiamme. Andate a sinistra ed aprite il forziere. Superate il ponte ed eliminate eventuali avversari. Proseguite a sinistra ed atterrate le guardie che verranno fuori da un passaggio segreto. Posizionatevi di fronte all'ingresso, saltate ed atterrate su un isolotto in mezzo alla lava. Recuperate un paio di vite extra dai forzieri. Posizionatevi sul blocco in centro. Ritornate sulla piattaforma principale e dirigetevi a destra. Salite lungo il sentiero che si è appena materializzato. Evitate le fiamme e salite. Prendete la chiave d'oro. Scendete sulla piattaforma. Andate a sinistra dove i sassi rotolano giù dalla rampa. Aspettate sino a quando il primo masso non sarà caduto, quindi salite sulla rampa. Eliminate i due troll. Usate la chiave d'oro per attivare il ponte e procedete con cautela.

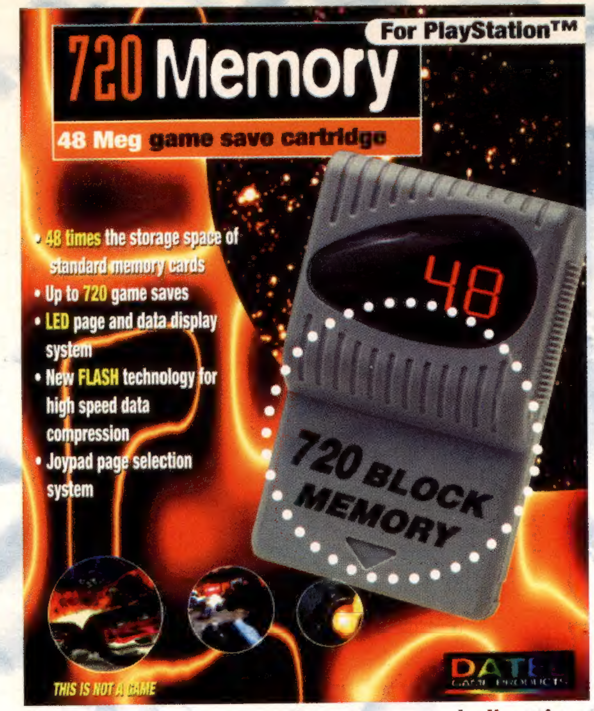
DEVIL KIN
Scendete dalla piattaforma a sud. Posizionatevi fra le due sfere chiodate ed uccidete lo spirito che balza fuori dalla lava. Una volta sconfitto potrete mettere le mani su un nuovo forziere. Superate la sfera fino a raggiungere l'altro lato del pozzo. Usate gli *shuriken* per sconfiggere il secondo spirito e recuperare il nuovo baule. Andate a sud. Proseguite a sinistra lungo il sentiero stretto evitando un altro set di sfere. Attivate il pulsante sulla piattaforma, tornate a destra e dirigetevi verso il secondo pozzo. Attraversate il sentiero fino a raggiungere l'isola centrale. Fate attenzione alle eruzioni dei piccoli vulcani. Andate a nord, quindi a est. Aspettate fino a quando la seconda pietra non si sarà abbassata e saltate sulla prima. Passate rapidamente prima che i massi sprofondino di nuovo. Attivate il *Save Point* e uccidete i troll. Correte a sinistra lungo il sentiero e preparatevi ad un nuovo set di piattaforme.

MAGMA
Saltate sulla piattaforma centrale e aspettate fino a quando non avrete raggiunto l'estremità opposta. Camminate a destra e salite la rampa. Entrate nella conduttura del gas. Sparate contro le pareti del condotto quindi entrate di corsa. Attivate il pulsate e tornate verso le piattaforme mobili. Andate a sinistra quindi balzate sulla piattaforma mobile di mezzo fra quelle di sinistra. Salite e ripetete lo stesso procedimento fatto nella sezione precedente per attivare anche il secondo pulsante. Ritornate verso le piattaforme e andate ancora a sinistra. Scendete i gradini e uccidete le guardie. Andate a destra e saltate sulla piattaforma quadrata. Lasciate perdere le mani e puntate verso la cava. Attivate il *Save Point* e uccidete le guardie. Andate a destra e salite. Saltate sul ponte a destra per passare poi a quello di centro e a sinistra prima che questi scompaiano. Una volta sull'altra sponda eliminate i ninja, quindi puntate verso una nuova serie di ponti. Ripetete il procedimento sopra menzionato per superare il buco, ma aspettate fino a quando i ponti non saranno scomparsi prima di saltare.

SENTIERI
Dirigetevi verso il centro dei quattro sentieri. Prendete quello in alto a destra ed entrate nel cancello. Una volta fuori andate a sinistra e prendete l'ascensore. Superate le spine e continuate a sinistra fino a quando non troverete la chiave d'oro. Ritornate verso il cancello chiuso e dirigetevi a destra. Saltate sull'ascensore. Superate le spine e dirigetevi verso il portale aperto. Entrate. Superate la stanza dei gas quindi seguite il sentiero: vi troverete così al centro dei quattro percorsi. Prendete il sentiero in basso a destra. Eliminate l'omino e raccogliete la chiave d'argento. Ritornate al centro. Prendete la strada in alto a sinistra. Evitate gli aculei ed aprite il forziere. Aprite la serratura con la chiave d'argento. Tornate nuovamente al centro e seguite il nuovo sentiero che troverete. Superate il pozzo, quindi aprite l'ultimo cancello.

WARLORD
Non appena Kurosawa avrà attraversato il ponte si troverà faccia a faccia con il malefico WarLord. Per eliminarlo rimanete a distanza ed iniziate a bersagliare il pischello con i vostri *shuriken*. Dopo un paio di colpi il malefico si lancerà contro di voi cercando di spingervi verso il pozzo. Cercate quindi di non farvi chiudere in un angolo, ma continuate a girare mantenendo sempre costante il volume di fuoco. Non avvicinatevi troppo altrimenti verrete seriamente danneggiati dalla spada che il WarLord porta con sé.

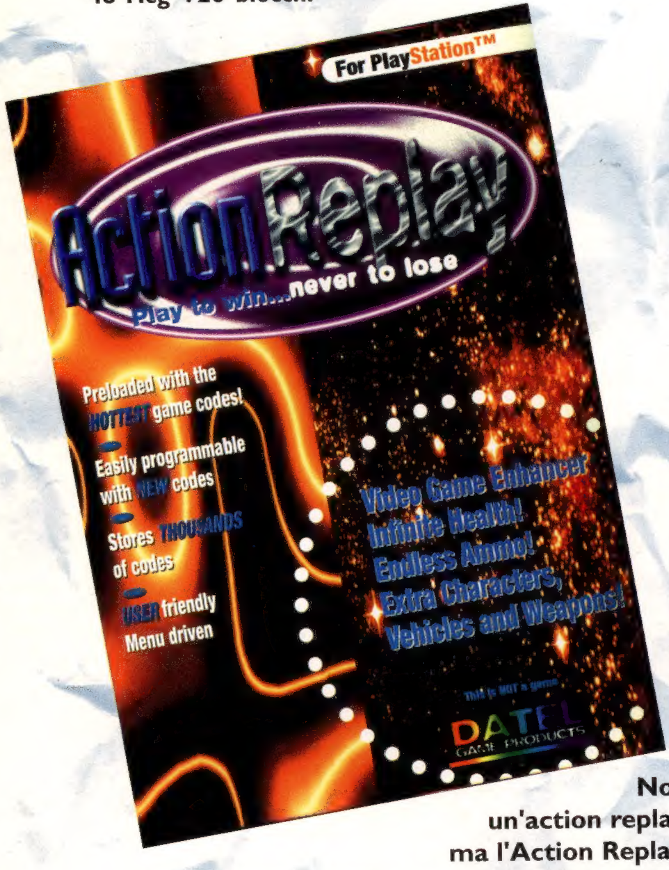
IL DEMON MASTER
Anche questo, così come gli altri boss del gioco, risulta un avversario piuttosto semplice da sconfiggere. Il DM infatti si limiterà a trascinarsi per lo schermo lanciando di tanto in tanto qualche *fireball* al vostro indirizzo. Tenetelo a distanza e sparate i vostri *shuriken*. Una volta sconfitto, il Giappone sarà finalmente salvo. Riprenderanno così le lotte per l'unificazione che andranno avanti per altri sei secoli fino a quando il grande Tokugawa Ieyasu non unificherà l'intera isola per essere poi nominato shogun nel 1603.



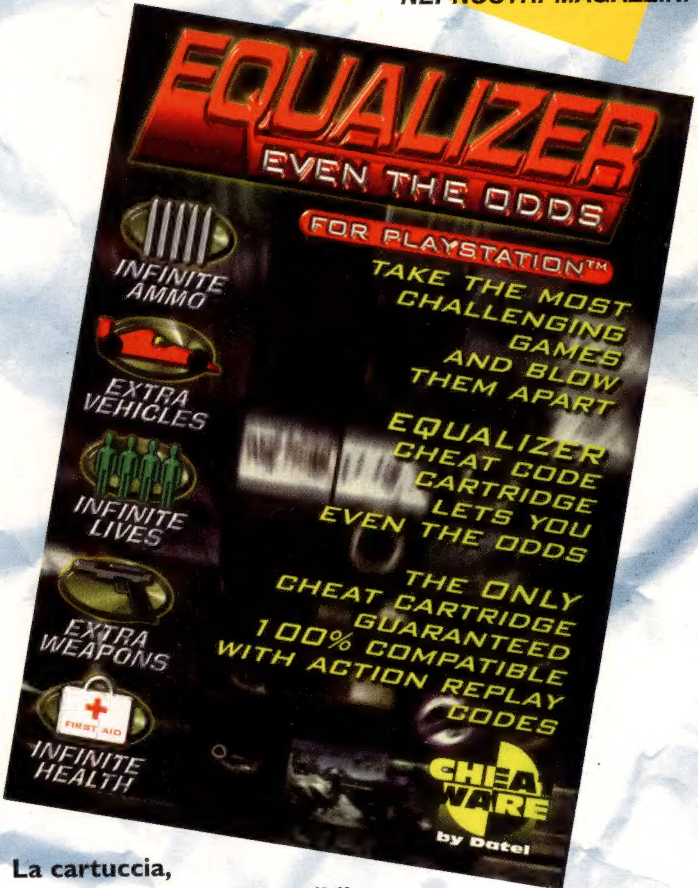
Una completa gamma di memory card, di ottima qualità, per archiviare innumerevoli situazioni di gioco:
8 Meg 120 blocchi 24 Meg 360 blocchi
48 Meg 720 blocchi

w.w.w.visaitalia.com

SERVIZIO
CASH & CARRY
NEI NOSTRI MAGAZZINI



Non un'action replay, ma l'Action Replay!
Collaudata, garantita, con un sito Internet in continua evoluzione per i nuovi codici ed ulteriori gabole.



La cartuccia, completamente compatibile con l'Action Replay che consente infinite vite, armi, veicoli aggiuntivi ecc...

DISTRIBUTORI DEI MARCHI

PlayStation NINTENDO64 SEGA SATURN Dreamcast

SOLO PER RIVENDITORI

VISA ITALIA S.R.L.

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA

DATEL GAME PRODUCTS

a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461
a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

B-MOVIE™
PlayStation
PAL
B-MOVIE
THEY CAME FROM OUTER SPACE!
PlayStation®
DAL PROFONDO DELLO SPAZIO
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it
VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
BASKET MILANO
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO